LITTLEBIGPLANET. ТЕМ, КТО ВЕРИЛ В PS3 стр. 92

№24 | 273 | 2008
ВТОРОЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PS



PRINCE OF PERSIA

стр. 56

«ХОЧЕШЬ, Я РАССКАЖУ ТЕБЕ СКАЗКУ?»

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 1 НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 176 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
РЕКЛАМА
PRINCE OF PERSIA
Принц Персии
НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.
UBISOFT
www.akella.com
www.princeofpersiagame.com
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
Акелла

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Декабрь 2008 #24(273)





НА ОБЛОЖКЕ
Prince of Persia

ДИЗАЙН
Ubisoft Montreal

Под Новый год принято рассказывать о хороших вещах – о славном прошлом, неплохом настоящем и светлом будущем. Это есть и в нынешнем номере: вышедших за ноябрь-декабрь отличных игр (от LittleBigPlanet до Dead Space) нам с лихвой хватит до следующей осени. А будущее – это, разумеется, маячащий где-то на горизонте StarCraft II.

К сожалению, финансовый кризис слегка подпортил настроение. Хотя арт-директор и нашел где-то в глубинах фотолаборатории елку и гирлянды, совершенно не чувствуется, что приближается праздник. Российские игровые компании сворачивают активность – закрываются проекты, увольняются сотрудники, сокращаются расходы на рекламу и маркетинг. Лихорадит и рынок прессы, в том числе и специализированной. Знающие люди глубокомысленно заявляют: «Не все переживут эту зиму».

Наверное, так оно и выйдет. Во время кризиса толстые худеют, а тощие – и вовсе умирают. Кому-то, возможно, просто не повезет; для других это окажется закономерным финалом. Если вы всегда задавались вопросом, можно ли вечно выпускать плохие игры и при этом держаться на плаву, то ответ может найтись очень скоро. Первые данные об осенних продажах говорят, что наибольший спад наблюдается в бюджетном ценовом сегменте, куда как раз и попадает пресловутый трэш. Игры, без покупки которых прекрасно можно обойтись.

Однако, какой бы кризис ни грозил миру, цивилизованные люди не бросят читать книжки, смотреть кино и играть *вообще*. Не хлебом единым жив человек. В старинном анекдоте отец-алкоголик говорит сыну, что если цена на водку поднимется, то он не станет меньше пить, зато семья будет меньше есть. Мы, к счастью, увлекаемся не спиртным. Что бы ни произошло с человечеством в 2009 году, в феврале мы будем играть в Killzone 2, а в марте – в Resident Evil 5. Даже если ради этого придется перейти на макароны и перловую кашу. Потому что для нас с вами игры – важная часть жизни. И чувства, которые они нам дарили, дарят и будут дарить впредь, дорогого стоят. С праздником!

Константин Говорун,
главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы».

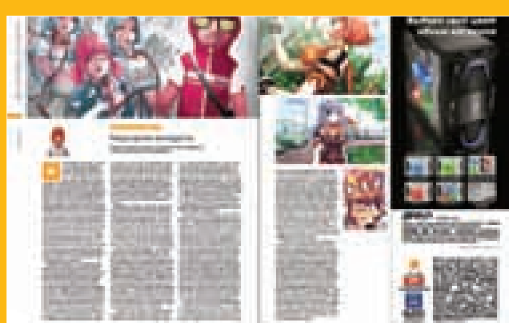
Также на диске:
Dead Space, Tomb Raider: Underworld...
Подробное содержание – на стр. 4

DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам

Также на диске:
BioShock 2: Sea of Dreams, Patapon 2...
Подробное содержание – на стр. 170







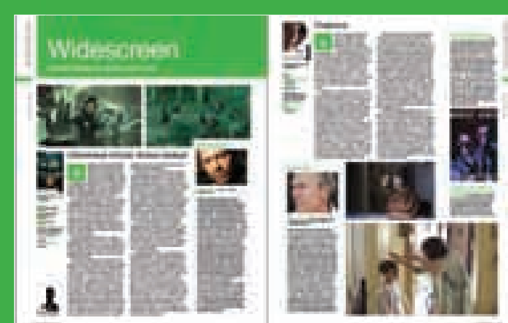
120
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Камера для PSP, Flock...
Подробный список материалов раздела – на стр. 120.







160
Территория «СИ»

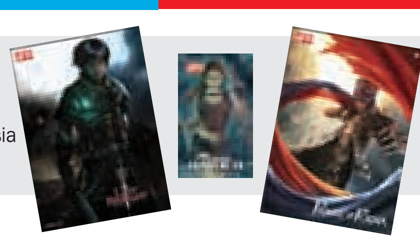
Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 160.



Комплектация

Постеры: The Last Remnant и Prince of Persia
Наклейка: Tomb Raider: Underworld



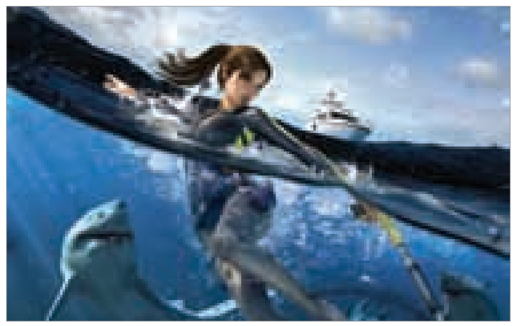
Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 54

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



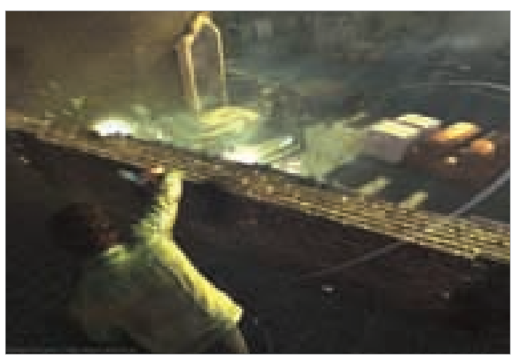
Tomb Raider: Underworld (PC, PS3, Xbox 360)
Почему у Лары такая грязная яхта? Откуда девушка достает и куда прячет маску для подводного плавания? Зачем взорвала особняк? Ох, сколько тайн ждет в новой части TR...



Dead Space (PC, PS3, Xbox 360)
Похоже, что перед нами главный хоррор этого года. А раз так, то вдобавок к обзору ищите полную версию анимированного комикса в разделе Special.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



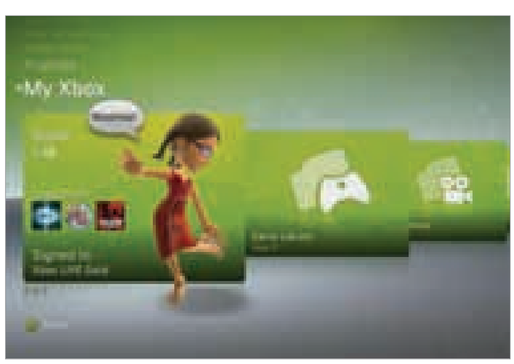
Wanted: Weapons of Fate (PC, PS3, Xbox 360)
Первые кадры из готовящейся игры по фильму «Особо опасен». Закручивание пули, вертикальные перестрелки и много slo-mo – в комплекте.



Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)
Одна из самых успешных игр по брутальной вселенной «сорокатысячника» совсем скоро обзаведется продолжением.

Видеоспецы

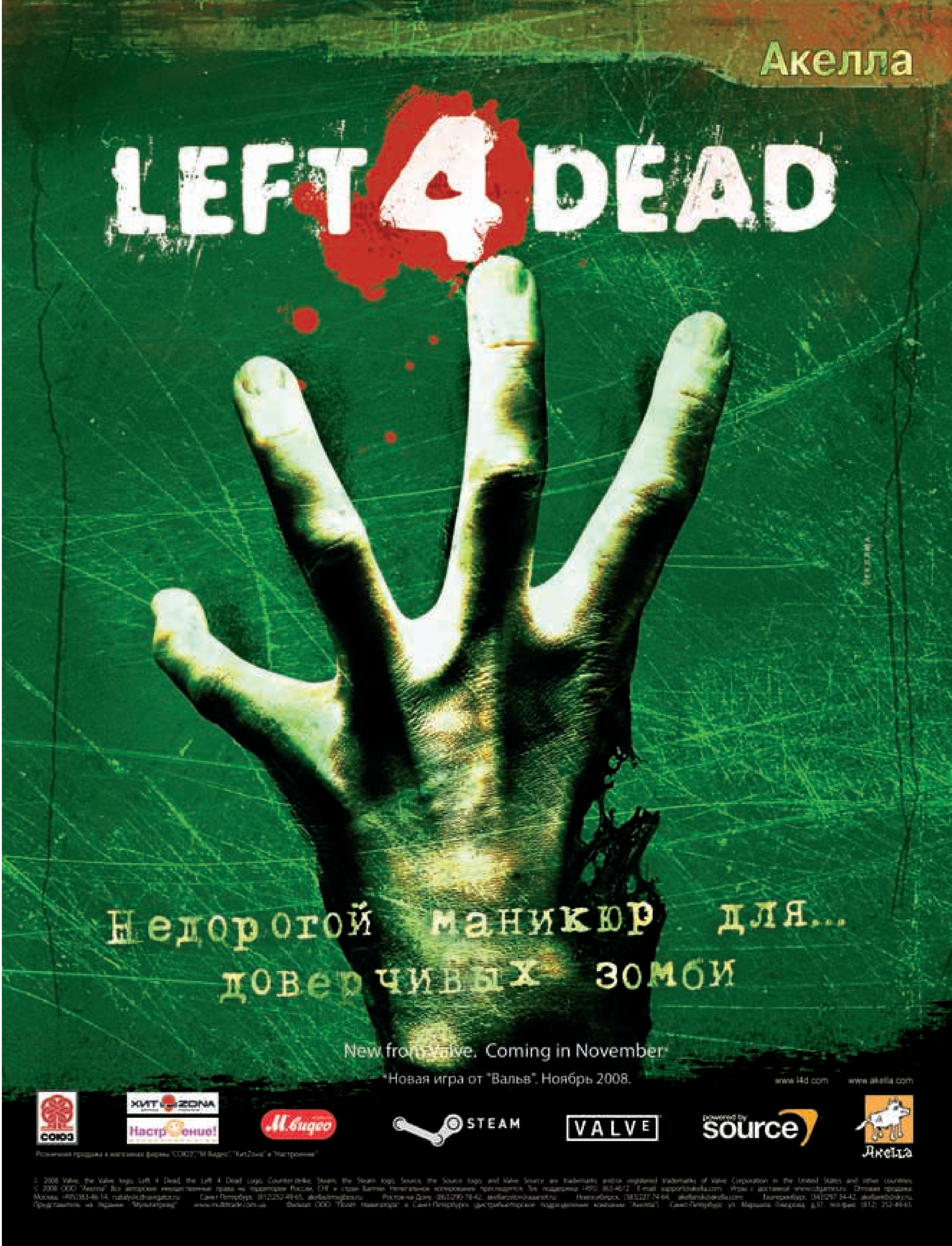
Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



New Xbox Experience
Microsoft сдержала обещание и в ноябре запустила капитальный редизайн системного меню Xbox 360. Нововведений оказалось так много, что мы решили сделать видеообзор NXE.



Интервью с Сюхеем Ёсидой
На выставке Tokyo Game Show 2008 мы взяли эксклюзивное интервью у Сюхея Ёсиды, главы Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, из которого вы узнаете о ближайших планах компании.


Акелла
LEFT 4 DEAD
Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби
New from Valve. Coming in November*
*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.
www.l4d.com
www.akella.com
STEAM
VALVE
powered by source

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Константин Говорун

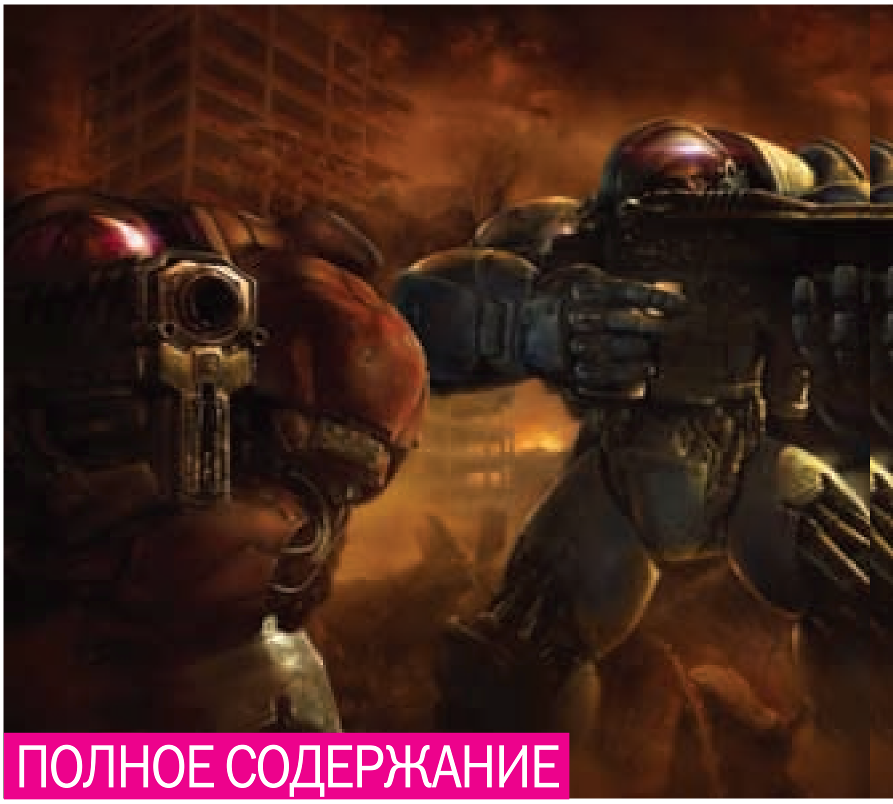
К сожалению, в последние год-два разработчики и издатели стали скупы на рассказы о хитах грядущего. Как правило, осенью никто не анонсирует проекты на следующий год, не делится свежей информацией о том, что давно заявлено. Новые данные появятся только в январе-феврале, не раньше. Совершенно непонятно, чем в конце 2009 года нас будут удивлять Sony, Nintendo, Microsoft. Более-менее понятно все только с весной, далее все теряется в туманной дымке.

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Diablo III	**(PC)**	не объявлено
Empire: Total War	**(PC)**	06.02.2009
Final Fantasy XIII	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus	**(PS3)**	не объявлено
Mafia 2	**(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Resident Evil 5	**(PS3, Xbox 360)**	13.03.2009
StarCraft II: Wings of Freedom	**(PC)**	2009 год
Street Fighter IV	**(Xbox 360, PS3, PC)**	20.02.2009
Tekken 6	**(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009 (США)

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

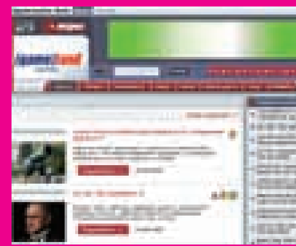
В разработке

В разработке – мини

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



StarCraft II: Wings of LIberty

Новые -линги и -лиски.

Читайте на странице 14



Wanted: Weapons of Fate

Интерактивное продолжение киноленты «Особо опасен»: перестрелки и изобилие наемных убийц гарантированы.

Смотрите на DVD



Warhammer 40,000: Dawn of War II

Кровь, мясо, дождь и Space Marines во вселенной Warhammer 40,000.

Смотрите на DVD



Majesty 2: The Kingdom Sim

Не царское это дело: за каждым героем бегать! Суровая правда сказки: чудищ забесплатно никто бить не будет.

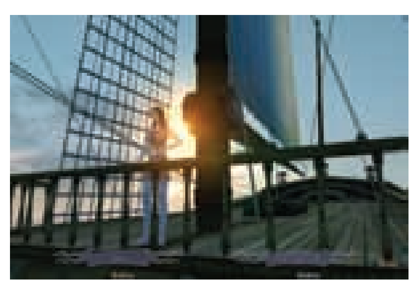
Читайте на странице 20



Killzone 2

Второй крестовый поход на Halo.

Читайте на странице 22



Пираты Онлайн

Во сколько обходится каперская грамота в «бесплатной» MMORPG?

Читайте на странице 28

Новости

Самые важные события игрового мира

Square Enix рвется на Запад



Президент американского отделения Square Enix Джон Ямамото рассказал, что недавно открывшаяся в Лос-Анджелесе внутренняя студия компании займется в первую очередь разработкой скачиваемых проектов. «Нас интересуют все службы – Xbox Live, WiiWare, PlayStation Network. Скачиваемый контент мы выбрали в первую очередь потому, что пока у нас довольно маленькая команда». Лос-анджелесская студия и впрямь крошечная – в ней трудятся всего три человека, но за грядущие 12 месяцев Ямамото планирует увеличить штат до тридцати сотрудников. Вторая задача мини-подразделения: присмотреться к различным движкам от третьих компаний, поскольку на Западе, как отметил Ямамото, подобная продукция куда совершенней, чем японские аналоги. Square Enix впервые воспользовалась сторонним «мотором» при создании Last Remnant (подробности – в обзоре игры на соседних страницах) – до этого все движки делались внутри студии. Как отметил Ямамото, этот опыт научил разработчиков «искать новые творческие подходы к достижению целей».

Square Enix, как и многие другие японские компании, в последние годы все больше интересуется западным рынком. Та же Last Remnant – пример продукта, при создании которого учитывались интересы как «родной» аудитории, так и заокеанских игроков. Теперь же, на манер Sega, издательство налаживает связи с иностранными партнерами: например, выпустит Supreme Commander 2 (напомним, разработкой новинки занимается Gas Powered Games). «Мы заинтересованы в студиях, у которых есть свои устоявшиеся успешные сериалы, но нас также привлекают и свежие проекты», – прокомментировал Ямамото, уважительно отозвавшись об успехах западных компаний и еще раз подчеркнув, что Square Enix важно закрепиться на международном рынке.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Я представляю себе, как у закоренелых поклонников писишных игр, ненавидящих консоли, сейчас постепенно едет крыша. Теперь Empire: Total War издает Sega, а Supreme Commander 2 – Square Enix. Но самый писк будет тогда, когда Nintendo купит по дешевке (кризис же) Blizzard и выпустит StarCraft II.

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
17.34 млн	23.70 млн	38.15 млн	40.42 млн	87.88 млн

Объявлена дата выхода Street Fighter IV

Крис Крамер (Chris Kramer), глава PR-службы американского отделения компании Capcom, сделал в блоге официальное заявление: Street Fighter IV появится в Европе 20 февраля 2009 года. Причем все версии – и для PS3, и для Xbox 360, и для PC – прибудут к жителям Старого Света одновременно.



He'll be back

Terminator Salvation, игра по мотивам четвертой части фильма о киборге Т-800, выйдет вместе с кинолентой, то есть в мае 2009 года. По жанру она будет экшном от третьего лица. Разработка поручена студии GRIN, которая создала обе части Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, а совсем скоро закончит работу над Bionic Commando нового поколения. В Terminator Salvation геймерам предстоит в роли Джона Коннора бороться с роботами Skynet. Для каких платформ готовят новинку, пока неизвестно, но скорей всего, ни одну из востребованных сейчас (включая PS2) вниманием не обойдут.



Роберт Джордан – в каждый дом

Компания Red Eagle Entertainment собирается не только экранизировать фэнтезийный цикл Роберта Джордана «Колесо Времени», но и выпустить игры по его мотивам. Ждать ли нам помесь FPS и RPG вроде The Wheel of Time (PC), вышедшей в 1999 году, в Red Eagle не уточнили, но охотно поделились еще одним наполеоновским планом – создать MMORPG во вселенной «Колеса Времени».





Проснулись исполины, которым будет мало и двух экранов DS!

В Square Enix ни на секунду не забывают о карманной приставке от Nintendo и уже готовят для нее RPG под названием Blood of Bahamut. Действие новинки развернется в мире Алтаил (Altail), с жителями которого случился презабавнейший казус. Свои города они, как оказалось, строили на телах огромных существ самых разных размеров и форм. В один прекрасный день живой «фундамент» проснулся, и жизнь незадачливых поселенцев пошла наперекосяк. Разработчики заявили, что припасли по меньшей мере десять основных типов монстров. А если учитывать многочисленные разновидности, которых отличает друг от друга расположение уязвимых мест, то можно смело рассчитывать на встречу более чем со ста пятьюдесятью «породами» исполинов. Они обучены вызывать себе на подмогу мелких союзников, так что прежде, чем уподобиться герою Shadow of the Colossus, предстоит расправиться со свитой великана и придумать, как помешать ему заново набрать приспешников.

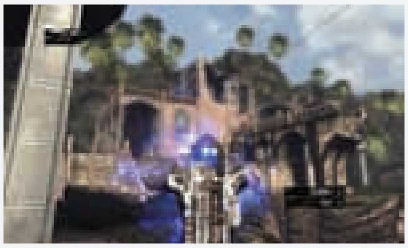
Усмирением гигантов займутся семь бойцов, хотя сейчас известны имена лишь двоих – Ибуки (Ibuki) и Юи (Yui), зачинщиков грандиозной побудки. Все спасатели жили на разных тварях, принадлежат к разным расам и не исключено, что стремятся к разным целям (правда, с трудом верится, что враждовать они будут до самого финала). Всего в Blood of Bahamut предусмотрят около 130 сюжетных и побочных миссий, которые разрешат проходить как в одиночку, так и в компании одного, двух или трех друзей.

Продюсер Blood of Bahamut Эйске Ёкояма (Eisuke Yokoyama) (он же, к слову, курировал FFXII: Revenant Wings) пообещал игрокам «ощущение прямого контроля над персонажами», добавив, что управление будет простым и понятным. Руководит проектом Мотому Торияма (FFX-2, FFXII: Revenant Wings), и сейчас, по сообщению журнала Famitsu, новинка готова на 40%. Дата выхода Blood of Bahamut еще не объявлена.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Появление Мотому Ториямы в списке разработчиков – уже достаточное основание для беспокойства. Так и тянет припомнить главному идеологу Blood of Bahamut сюжет Revenant Wings, который никак нельзя назвать достойным продолжением истории FF XII. И невольно напрашивается вопрос: неужели нас ждет «детский» ответ на Shadow of Colossus?





Codemasters полюбила великий и могучий

Издательство Codemasters объявило, что все его ключевые игры (например, Rise of the Argonauts, Damnation и Operation Flashpoint: 2 Dragon Rising) выйдут полностью на русском языке. Как заявил первый вице-президент компании Аксель Герр (Axel Herr), Codemasters заинтересована в растущих и развивающихся рынках (Центральная и Восточная Европа, Индия, Ближний Восток), и Россия вошла в список наиболее важных для компании стран. Локализацией и изданием PC-версий у нас займется «Новый Диск», а варианты для Xbox 360 и PS3 выпустит Vellod.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Главный повод для радости – даже не появление переводного PC-варианта (это, скорей, закономерность), а пополнение рядов консольных локализаций. С нетерпением ждем, когда примеру Codemasters последуют японские издательства.


XPS™
intel Core™ 2 Duo inside™
Сделай больше
Элегантный дизайн, непревзойденная производительность
Новый XPS M1530 - максимальные мультимедийные возможности, легкость подключения и великолепный выбор для развлечений. Уникальное предложение ноутбука с матрицей 15,4 дюйма. Самые современные компоненты - от отдельного графического процессора до дополнительного оптического дисковода Blu-ray. Необыкновенный корпус, изготовленный из высококачественных материалов.
НОВИНКА! XPS™ M1530
Превосходный дизайн, уникальное сочетание мощности и функциональности. На базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.
Легкость и удобство управления всеми мультимедийными функциями благодаря прилагаемому пульту дистанционного управления и высококачественным наушникам.
Фантастическая яркость с уникальным дисплеем WLED. Он ярче, легче и тоньше стандартного дисплея портативных компьютеров.
Красный или черный? Твой выбор.
DELL™
YOURS IS HERE
реклама

Цифры и факты

500 тысяч копий DSi
раскупили за ноябрь японцы.

$6
зарабатывает Nintendo на каждой проданной Wii.

На аукционе eBay
чаще всего ищут Nintendo Wii.

Игра Destroy All Humans
для PS3 отменена.

Sony требует трофеи

Еще в июле компания Sony осчастливила владельцев PS3 системой «трофеев», напоминающих ачивменты Xbox 360. Но вот незадача – разработчики и по сей день не обеспечивают нововведению должную поддержку. «Трофейные» задания в большинстве проектов днем с огнем не сыскать: их изредка добавляют спустя несколько месяцев после релиза продукта. «Хватит самоуправства! » – решили в Sony и постановили: с января 2009 года играм без «трофеев» на PS3 путь заказан.

Когда подешевеет PS3?

Не утихают слухи насчет предполагаемого снижения цен на PS3. Сайт D+Pad сообщил, ссылаясь на «источники, близкие к официальным»: дескать, с марта 2009 года стоимость консоли изменится, а Дэвид Ривз даже пообещал, что для PS3 и PSP готовятся некие «технические усовершенствования». Тот же автор поведал интернет-сообществу, что LittleBigPlanet обоснуется на PSP и в Media Molecule уже четыре месяца работают над версией для этой платформы. Представители Sony поспешили заявить, что все сказанное – домыслы и неправда. Вместе с тем, по крайней мере, выход PSP-версии LittleBigPlanet вполне возможен: перед появлением варианта для PS3 сооснователь Media Molecule, Марк Хили (Mark Healey) сообщал, что студия вовсе не прочь «подружить» LBP и PSP.

Новый вид связи

«Билайн» запустил сервис «Билайн Интернет Дома», обеспечивающий возможность выхода в Интернет со стационарного компьютера или ноутбука посредством технологий передачи данных GPRS/EDGE/UMTS/HSDPA (последние два формата относятся к так называемому третьему поколению мобильной связи). Комплект «Билайн Интернет Дома» состоит из USB-модема и SIM-карты «Билайн» со специальным тарифным планом для передачи данных, стоит он 1995 рублей. Если хочется играть по Сети, а локалку не провели, – неплохой вариант.



И снова грязь

Codemasters анонсировала DiRT 2 – продолжение гонок по бездорожью. Примечательно, что в названии по-прежнему останется имя легендарного гонщика Колина МакРэя (Colin McRae), который консультировал создателей сериала на протяжении 10 лет и трагически погиб в авиакатастрофе в сентябре 2007 года. Лишь сейчас стало известно, что произведения под именем МакРае будут выходить и в дальнейшем – так решили его близкие и издательство.

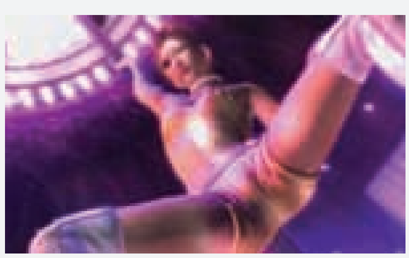
Сердцем игры станет движок EGO, который хорошо зарекомендовал себя в Race Driver: GRID. Разумеется, его доработают: более правдивыми станут физика, свет и тени, а картинка окажется более детальной. От GRID новинка унаследует и режим карьеры: как обещают создатели, мы в полной мере проникнемся духом заездов по бездорожью. Нам предстоит колесить по всему миру, участвуя в чемпионатах и знакомясь с гонщиками-звездами, чтобы повысить свой авторитет в этой своеобразной «тусовке». Дружба с другими спортсменами особенно важна – они могут приглашать нас на соревнования более высокого уровня. Плюс ко всему в DiRT 2 появится полноценный сетевой режим. Пожалуй, именно его не хватало тем заядлым игрокам, которые посчитали первую часть слишком уж легкой и дружелюбной.

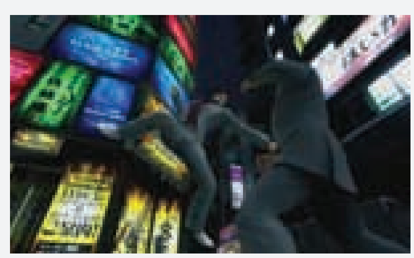
Colin McRae: DiRT 2 в конце 2009 года выйдет на PS3, Xbox 360 и PC, а чуть позже – на Wii, PSP и DS.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



К использованию имени Колина можно относиться двояко. С одной стороны, это дань уважения знаменитому гонщику. С другой – попытка заработать на славе человека, которому уже не нужны ни деньги, ни почести.

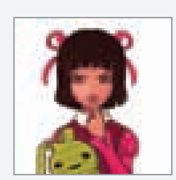




У Кирю зачесались руки

Боевая система в грядущей Yakuza 3 значительно изменится в сравнении с двумя предыдущими частями. Во-первых, настала пора помахать платочком утомительно долгим экранам загрузки. Вспомните, чтобы начать бой, приходилось переноситься на специальную арену. На этот раз битва начинается прямо на улице – там, где нам и бросили вызов. Во-вторых, враги могут струсить и дать деру, что есть сил. А гангстеру Кирю, как настоящему волку, нужно догнать зайчиков. Создатели называют такие схватки «битвами-погонями» («chase battle»): нельзя упустить из виду противников (здесь пригодится мини-карта), так что любое препятствие – например, мусорные баки – нужно быстро преодолеть. Во время погони появляется два индикатора. Первый показывает расстояние до беглецов, а второй, очевидно, усталость Кирю. Кроме того, нас ждут перемены в суперприемах. Плюс ко всему, в Yakuza 3 появится необязательный бойцовский чемпионат, где герой вместе с напарником столкнется с серьезными соперниками.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



На TGS создатели специально вставили в проморолик Yakuza 3 кадры из двух предыдущих игр – дескать, смотрите, как улучшилась графика. Увы, PS3-приключения гангстера Кирю пока сложно назвать образцово красивыми, да и нет уверенности, что игру выпустят на Западе. Yakuza 2 вон сколько времени до нас добиралась!



Lively идет ко дну

Компания Google объявила, что закрывает сервис Lively, онлайновую социальную сеть, созданную по принципу Second Life. Как заявили представители компании, затраты на проект не окупились, и в Google решили сосредоточиться на более прибыльных отраслях интернет-бизнеса, вроде рекламы и поисковых услуг.

Напомним, пользователям Lively предлагалось создать трехмерного аватара и обустроить виртуальное жилище по собственному вкусу. Главная особенность – чтобы запустить Lively, в отличие от Second Life, требовался только браузер Firefox или Internet Explorer и специальный плагин. Создатели обещали предусмотреть множество интересных сервисов, и, в частности, даже превратить виртуальный мир в своеобразную «песочницу» для молодых геймдизайнеров, выпустив программный инструментарий для создания простых игр средствами Lively.



Копирайт для зомби

Продюсер фильма George A. Romero’s Dawn of the Dead попытался привлечь компанию Capcom к ответу за использование сходных идей в игре Dead Rising, но не преуспел. Мировой судья Ричард Сиборг постановил, что о нарушении копирайта речь идти не может. Оба произведения используют один и тот же мотив – люди сражаются с зомби в супермаркете, и распространить на него действие авторского права нельзя. А все примеры заимствования, которые привел истец, – совпадения, возникшие из-за использования этой «незащищаемой» концепции.

Интересно, что судья не был во всем согласен и с ответчиком. Например, десятки игр и фильмов, которые Capcom представила, чтобы проиллюстрировать законы жанра, не были приобщены к делу, поскольку компания взяла описания всех произведений из пользовательских статей на сайте Wikipedia. Кроме того, Сиборг отметил, что Dead Rising лишена социального подтекста, в отличие от Dawn of the Dead.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ВЫХОД ИЗ ТЕНИ Разработка StarCraft II началась сразу по завершении Warcraft III: The Frozen Throne. Но первый год создателям был дан на «раскачку» и продумывание концепции, и лишь потом пошли эксперименты по претворению теории в жизнь. Секретность, само собой, обеспечивалась на высшем уровне (даже название скрывалось, проекту дали кодовое имя «Medusa») – до начала 2007 года бродившие в Интернете слухи насчет игры выглядели беспочвенными и любой, повторявший их, немедленно поднимался на смех.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Девять долгих лет поклонники ждали этого мига. Девять лет ловили каждое слово из уст Blizzard. Девять лет надеялись и верили. И вот, свершилось! 19 мая 2007 года в столице Южной Кореи Сеуле при гигантском скоплении народа прозвучало официальное заявление – StarCraft II быть!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Blizzard
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.starcraft2.com
Страна происхождения:
США

StarCraft II: Wings of Liberty

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Выход первой и второй частей гениальнейшей RTS разделяет более десятилетия. За эти годы выросло новое поколение геймеров, но мы знаем точно – StarCraft II захватит их в свои сети так же, как и «старичков».

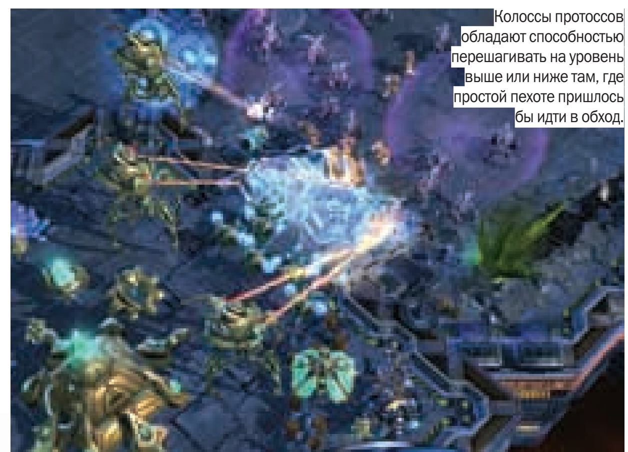
ЧЕГО ЖДЕМ? Сингла с захватывающим сюжетом, отточенного баланса таких разных, но одинаково любимых и родных рас, мультиплеера, не знающего себе равных. В общем, очередного хита от Blizzard.

ЧЕГО БОИМСЯ? Долгого ожидания релиза и того, что добавки захочется сразу же.



Не узнает морпехов и осадный танк только тот, кто никогда не видел StarCraft.

Игра меняется день ото дня, причем иногда весьма серьезно. Так, было проверено на практике и отвергнуто не менее двадцати методов добычи газа. Способности юнитов перекраиваются чуть ли не каждую неделю (например, infestor зергов на днях получил три новые взамен старых). А упомянутая нами Ариэль Хенсон первоначально была... мужчиной, но потом разработчики сменили ей пол (видимо, подумали, что гомосексуальные связи главного героя – это уже чересчур). Что все это значит? По нашему мнению, только одно: работа кипит и нас ждет нечто неописуемое!



Колоссы протоссов обладают способностью перешагивать на уровень выше или ниже там, где простой пехоте пришлось бы идти в обход.

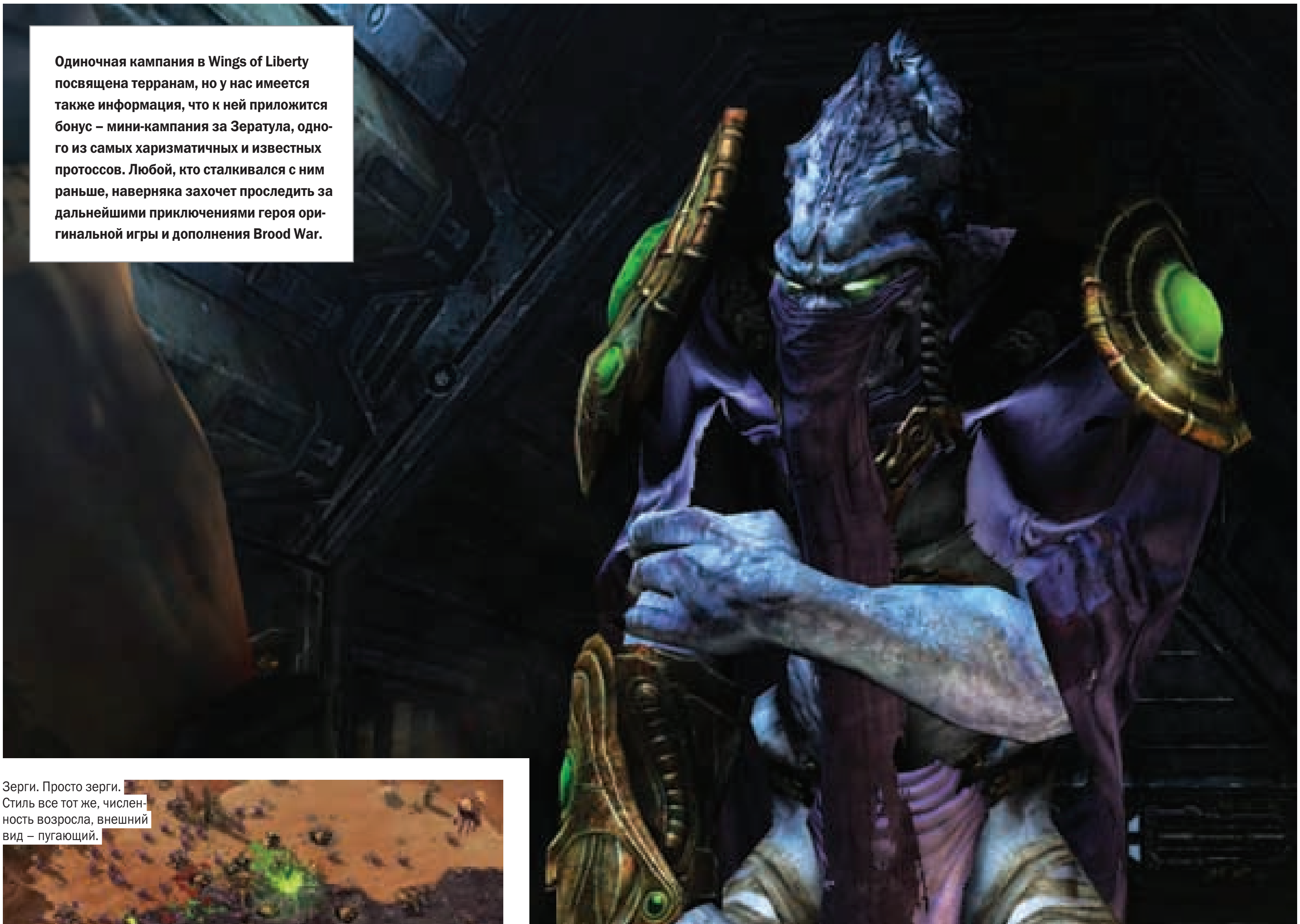
Разнообразные слухи о StarCraft II ходили уже давно. Поклонники не сомневались – рано или поздно Blizzard не удержится, сделает продолжение не просто культовой, а гениальной и не имеющей себе равных RTS. Желаете поспорить с последним утверждением? Назовите-ка мне хотя бы один проект, который спустя десять лет после релиза продолжал бы оставаться основой для киберспортивных соревнований и имел десятки миллионов (да-да, это не преувеличение) фанатов по всему миру? Вряд ли вам удастся это сделать – игры склонны устаревать, уходить в небытие, забываться. Но из этого правила есть исключения, и StarCraft – едва ли не главное среди них.

«Ага, вижу в рассуждениях ошибку», – воскликнет радостно читатель. И будет одновременно и прав, и неправ. Прав, потому что время сиквела все-таки пришло, старичку придется уступить место. Конечно, еще больший вопрос, когда «старик» (ударение ставьте на любой слог) сойдет со сцены, отдав пальму первенства в киберспортивных RTS наследнику – в конце концов, Blizzard верна себе и пока не рискует назвать точную дату релиза (на сегодня речь идет о 2009 годе, но не факт, не факт). Ну, а неправ, так как это будет все тот же StarCraft, и то, что название обогатится какой-то там циферкой, вовсе неважно.

Впрочем, не только циферкой. Не думаем, что среди вас остались те, кто еще не в курсе, что StarCraft'ов в ближайшем будущем планируется не один, а три! Каждый принесет с собой сюжетную кампанию за одну из рас длиной в 26-30 миссий, причем начнется все с терранов (читай – людей) в Wings of Liberty, продолжится зергами в Heart of Swarm и завершится протоссами в Legend of the Void. Выйдут игры с промежутком примерно в год (хотя это еще бабушка надвое сказала, пожелает Blizzard сократить или удлинить сроки ожидания – так и сделает!). И не надо обвинять студию в жадности, пожалуй, в таком подходе больше всех виноваты мы, геймеры, умоляющие на форумах «дайте нам игру поскорее!». Дело в том, что разработчики во второй части планируют уделить более серьезное внимание синглу и сюжетной линии, проработать ее до мелочей, убрать нестыковки и заставить всех с раскрытыми ртами наблюдать за тем, что творится с первостепенными и побочными героями мира. А так как халтуру гнать создатели сериала не привыкли, то решили поделить историю на три больших куска (каждый по протяженности – ничуть не меньше, а то и побольше своего аналога из первой части) и подавать их по мере изготовления.

Главным героем в Wings of Liberty будет наш давний знакомый Джим Рейнор. Джимми уже не тот, что раньше – он постарел, ударился в пьянство (видимо, винит себя в потере Сары Керриган, переродившейся в королеву зергов) и даже объявлен в розыск! Что интересно, бар, где мы его увидим впервые, напоминает салун на Диком Западе, и даже объявление о награде за голову Джима не обошлось без классической фразы «Dead or Alive», но это мы немножко отклонились от темы. Повстанческий отряд, который





Одиночная кампания в Wings of Liberty посвящена терранам, но у нас имеется также информация, что к ней приложится бонус – мини-кампания за Зератула, одного из самых харизматичных и известных протоссов. Любой, кто сталкивался с ним раньше, наверняка захочет проследить за дальнейшими приключениями героя оригинальной игры и дополнения Brood War.



Зерги. Просто зерги. Стиль все тот же, численность возросла, внешний вид – пугающий.



Лимит юнитов пока установлен в 400 условных единиц на игрока, что в два раза больше, чем в первой части. Не забудьте, многие особи потребуют нескольких у.е.

возглавляет Рейнор, деморализован после неудач в борьбе с диктатором Арктурусом Менгском (а вы бы сумели победить целое звездное государство, имея в подчинении лишь небольшой отряд?). Потихоньку группа последователей превращается в обычную банду наемников, и многие уже даже не верят в способность лидера вывести их из кризиса. Но возрождение впереди, как и новая встреча Рейнора с Керриган, и любовная линия. Возможно, именно для «дел сердечных» в StarCraft II появится доктор Ариэль Хенсон. Или нет, кто знает правду? Только разработчики…

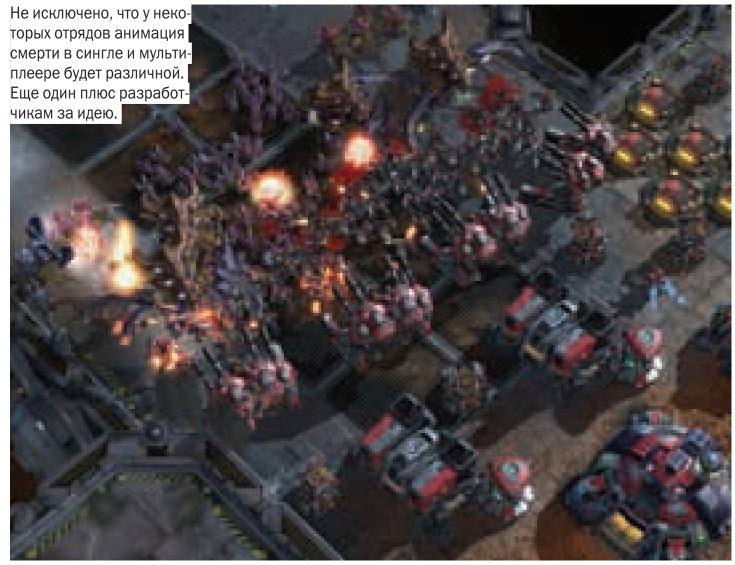
Ой, смотрю, поклонники сериала уже хватаются за сердце, волнуясь за судьбу мультиплеера. Товарищи, не надо бежать в аптеку за валидолом, многопользовательским баталиям в Wings of Liberty быть! И встретятся в них все три расы, так что можете смело считать остальные две части аддонами. По функциональности «первый второй StarCraft» является полноценной игрой, насладиться прелестями убиения ближнего своего (а также полюбоваться, как это делают другие) смогут все и каждый. Кстати, просмотр матчей весьма удобен (в нем отображается число юнитов игроков, скорость добычи ресурсов, сделанные апгрейды), что только поспособствует росту коммьюнити. Поможет этому и простота освоения игры (один из разработчиков пошутил на эту тему, сказав, что даже его мама легко разберется в StarCraft II). Только не надо снова изображать сердечный приступ – о хардкорщиках никто не забыл, новые механики и масса интересных способностей у юнитов займут их надолго (лет на десять точно, до выхода третьей части).

И все же новое – это хорошо запомненное старое (пожалуй, именно таким мог бы быть девиз авторов StarCraft II). Критиканы уже сейчас недовольно морщат носики и изрекают мудрейшие сентенции в духе: «Фи, перерисовали старую игру в 3D и подсовывают ее нам как вторую часть! Мы ждали от Blizzard большего, а тут…» Да, визуально стиль напоминает об оригинальной игре, но можно ли считать это недостатком? Вряд ли, скорее наоборот – сотни тысяч людей, увидев первые ролики и скриншоты, заполнили форумы и чаты восторженными откликами. Слегка измененные пейзажи (нельзя же было их совсем не трогать – вот и появились красивые тени, свеженькие варианты ландшафтов, вроде разрушенного города, и прочее), добавление трехмерности затронуло в душах фанатов и просто поклонников тонкие струнки, вызывающие ностальгию, вынеся единственно верный приговор: так и надо! А малая толика мультяшности (этим Blizzard после World of Warcraft грешит постоянно) лишь добавила какого-то особого шарма, введя геймеров в со-

19 МАЯ 2007 ГОДА В СТОЛИЦЕ ЮЖНОЙ КОРЕИ СЕУЛЕ ПРИ ГИГАНТСКОМ СКОПЛЕНИИ НАРОДА ПРОЗВУЧАЛО ОФИЦИАЛЬНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ – STARCRAFT II БЫТЬ!



StarCraft II будет поддерживать 64-битные процессоры и многоядерные системы. Но нестись в магазин за новым компьютером не стоит – игра пойдет даже на средних машинах и видеокартах класса Radeon 9800.



Не исключено, что у некоторых отрядов анимация смерти в сингле и мультиплеере будет различной. Еще один плюс разработчикам за идею.

стояние транса и заставив мечтать о том дне, когда игра появится на полках магазинов.

Но что это мы все о внешности да о внешности? Известно ведь, что встречают по одежке, а провожают по уму. Мы подразумеваем геймплей, а с ним у StarCraft II все в порядке (не зря же отзывы тех, кто уже попробовал игру на открытых демонстрациях, колеблются от положительных до восторженных). Причем основа неизменна – три разнообразные расы (терраны с их ставкой на «грубую» силу, зерги со своей многочисленностью и протоссы с высокими технологиями) и два ресурса (кристаллы и газ). А вот частностей предостаточно, к ним-то и перейдем.

По поводу экономики сказать почти нечего. Добыча кристаллов ведется так же, как и в StarCraft, правда, теперь на картах месторождений станет больше. С газом же все несколько иначе, но насколько иначе, сказать сложно. Окончательная схема получения «полезных ископаемых» еще не утверждена, хотя разработчики склоняются к идее дать газа мало, но позволить за энную сумму в кристаллах «возрождать» его. Добавим также, что роль экономики по-прежнему высока, тот, кто не сумеет наладить добычу ресурсов быстро, поплатится еще быстрее. А тот, кто помешает оппоненту пополнять закрома, сделает верный шаг к победе.

Боевая механика тоже в стадии доработки, но кое-что о ней все же известно точно. Цели



Взрывы, выстрелы, спецэффекты – все по высшему разряду. Кто-то сомневается, что StarCraft II будет хитом?



Поначалу в анонсах StarCraft II упоминалось, что рас может быть не три, а четыре. В качестве наиболее вероятного виновника превращения трио в квартет назывались таинственные Xel'Naga, некогда поднявшие протоссов и зергов до уровня разумных космических рас, за что и поплатившиеся (как известно, ни одно доброе деяние не остается безнаказанным). Теперь-то мы знаем, что сторон будет ровно три, но исключать появление Xel'Naga не станем. Хотя бы в виде города-артефакта на какой-нибудь далекой планете.

будут делиться на наземные и воздушные, некоторые юниты смогут бить только по объектам одного вида, другие – обоих. Юниты оснащены легкой или тяжелой броней, могут быть биологическими или механическими (соответственно, и атакуют врагов разных типов по-своему). Добавьте сюда возможность бить в контакте или издалека и сразу поймете – схема проста, и одновременно сложна. Ведь есть еще специальные атаки и умения (по несколько штук на каждого юнита), но о них разговор особый – тут любая из рас способна удивить врагов и порадовать сторонников.

Зерги – это крип (creep), а крип – это зерги. Крип – особый вид поверхности, на котором «чужие» строят свои здания (кто сказал «самоплагиат из Warcraft III»? Садись, два – это было гораздо раньше). Вне крипа постройки зергов рушатся, зато их оборонительные сооружения можно передвигать по поверхности этой «земли». А так как «вырастить» крип даже в отдаленной точке карты несложно (минимум парочка способов сделать это у геймера будет), ситуация с возведением в самых неожиданных местах второстепенных баз и пакостями оппоненту значительно упростится. Вам мало? Добавьте nydus worm – червей (а ля Шаи-Хулуд из «Дюны»), одновременно являющихся тоннелями, работающими между двумя точками с «улучшенной поверхностью» (кто там тянет руку с криком «Это C&C: Generals»? Хватит о заимствованиях, так и было задумано!). Получаем интересную тактику – создали крип, перебросили туда войска, накостыляли оппоненту, а если не получилось, быстренько свалили. Главное, чтобы вход и выход «червячка» сохранились, иначе все, кто в него забрался, погибнут во цвете лет. Не менее интересно смотрятся baneling – живая мина, закапывающаяся и при необходимости уничтожающая врага ценой собственной смерти. Или changeling – недолго живущий юнит, маскирующийся под неприятеля (например, под морпеха) и помогающий разобраться в обстановке на его территории. Про зерглингов, королев, муталисков и говорить не будем – перейдем сразу к протоссам.

Протоссы малочисленны (по сравнению с зергами можно считать, что их и вовсе нет), но сильны технологиями. Эта раса также не особо жалует базовый ландшафт, распространяя по карте посредством так называемых пилонов (pylons) пси-поле, в пределах которого возводятся здания. Им тоже выдали способ быстрого перемещения туда-сюда (в пределах пси-поля). А еще протоссы не сидели сложа руки четыре года, миновавшие с момента завершения событий Brood War. Они поняли, что с зергами надо как-то бороться, и изобрели колосса (colossus) – гигантского робота, вооруженного парочкой лазеров, быстро переводящих огонь с цели на цель. Достоинства – такая махина практически моментально сносит десятка два зерглингов. Недостатки – колосс беззащитен против воздушных атак, да и ПВО по нему вдарит только в путь (слишком уж большая цель, трудно промахнуться). Кто еще нас порадует? Stalker и immortal (оба немного напоминают драгунов, ушедших в небытие), warp prism, ранее известная как phase



По кораблю-базе Джима Рейнора можно прогуливаться, общаясь с подчиненными и решая, куда направиться дальше.



Карты нас ждут самые разные – как на поверхности планет, так и на платформах в космосе. Зерги, к слову, чувствуют себя там не хуже, чем на земле.



Список юнитов в сингле и мультиплеере отличается, хотя и не слишком сильно. Например, точно известно, что Firebat терранов, выброшенный из многопользовательских баталий, в Wings of Liberty появится обязательно. И разработчики грозятся сделать этот пример не единственным.



prism (пилон и транспорт в одном флаконе) и, конечно же, mothership (остановить мгновенье для него – раз плюнуть). Это не считая зилотов, архонтов и храмовников.

Терраны, прекратите грустить немедленно! Вам найдется, чем ответить этим быстро размножающимся типам и умникам! С базами у вас тоже не будет проблем – командный центр перевозит в себе до пяти рабочих-SCV, при необходимости моментально развертывая дополнительную базу. А разве могут аналоги морпехов («первых» юнитов) у других рас атаковать воздушные цели? Не могут, пусть даже не пытаются. А как вам reaper'ы с реактивными ранцами (против набегов стайки таких парней здания и рабочие бессильны). Или Nighthawk (летающий строитель, защитник и турель в одном лице). Кстати, медики и огнеметчики устали ходить пешком и обзавелись техникой – теперь их аналоги зовутся Hellion и medivac соответственно. Призраки, осадные танки и крейсеры тоже никуда не делись – в общем, брат-человек, мы еще покажем этим жалким инопланетяшкам, где раки зимуют. Даже если они не знают, что такое «зима» и чем она отличается от «раков».

Удар, который Blizzard нанесет конкурентам совсем скоро, способен сокрушить любого. Этот хук отправит в нокаут маловеров, кричащих на каждом углу: «StarCraft устарел, он больше не должен быть киберспортивной дисциплиной!». Мультиплеер останется как минимум на прежнем высочайшем уровне, а два продолжения второй части (и патчи, без которых никуда) подправят баланс, подарят новые карты и, надеемся, юниты тоже. Изменившийся к лучшему сингл плюс долгая и захватывающая (ни капельки в этом не сомневаемся) кампания только подогреют интерес к новой стратегии от Blizzard. Обещанная же простота освоения заставит StarCraft II прийти в каждый (именно в каждый!) дом, где есть компьютер (консоли пока в пролете). Впрочем, в Южной Корее, с ее миллионами поклонников (а вы думали, Сеул для анонса выбрали просто так?), игра уже давно это сделала. На очереди весь остальной мир? **СИ**

Вверху: Водных юнитов в игре не будет. Хотя изначально гидралисков хотели научить ходить по дну, потом от идеи отказались, посчитав, что она не вписывается в геймплей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЕКРЕТ УСПЕХА В геймдеве наметилась интересная тенденция. Сеансы массовой некромантии потрясают индустрию. Нет, никто не пытается оживить безвременно почивших авторов! Дело в ином: опасаясь изобретать что-то необычное и утомив геймеров бесконечным клонированием хитов, разработчики взялись за хорошо забытое старое. Рецепт прост: берем игру, созданную в те времена, когда сахар был слаще, а всякое пиво – «Гиннесс», перерисовываем ее покрасивее; если хватает таланта, аккуратненько, чтобы не напортить, дополняем – и старый новый хит перед нами.

ХИТ?!



Тук-тук-тук! Я иду к вам в гости! Готовьтесь!





ТЕКСТ
Алексей Арбатский

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Когда глазам открывается красивая картинка, с языка невольно слетают слова: «Да это ж King's Bounty!». Majesty 2 на вид не менее хороша – это милый, волшебный, мультяшный мир, созданный, кстати, на отечественном движке от игры «В тылу врага».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
games.1c.ru/majesty_2
Страна происхождения:
Россия

Появившись в далеком двухтысячном, замечательная Majesty: The Fantasy Kingdom Sim перевернула тогдашние представления о том, какими должны быть стратегии. Игрок не мог управлять подчиненными – героями и стражниками – напрямую! Этих типов не удавалось обвести зеленой рамочкой, они не желали идти куда скажут, а жили своей, довольно интересной жизнью. Поначалу такое непослушание повергало в ярость. Как так? Я вообще здесь царь или кто? Они будут делать, что им говорят, или я выкину диск?!

Впрочем, те счастливчики, которым хватило самообладания пощадить диск, быстро обнаруживали, что типы-то, оказывается, ведут себя вполне разумно. Просто их надо как-то заинтересовать! Лучше всего для этого годится самый незамысловатый способ – предложить немного денег…

Ну, раз подобные штуки в ходу, то выходит, что Majesty – экономическая игра. Причем с замкнутой схемой хозяйствования, так как главная наша цель – вытянуть из героев все те денежки, которые они от нас же и получили в уплату за тяжелую героическую работу.

И если мы грамотно отстроим эту самую замкнутую экономическую систему, она заработает и сама по себе, как со смехом говорили разработчики на стенде игры: «Ты можешь отправляться пить кофе на кухню, герои самостоятельно разберутся с твоими врагами».

Именно такой шутливо-прагматичный подход и породил столь замечательную смесь из тонкого стеба над классическими фэнтезийными RPG и оригинальной стратегической части.

Капиталист в сказке

Итак, схема проста и гениальна. Сначала мы, конечно, строим первую линию обороны для защиты от мелких, «бытовых» врагов. Башни будут отстреливаться от недругов, а сторожки приютят гвардейцев с алебардами. Хотя и супостаты не дремлют – заявляются, негодяи эдакие, и давай ломать наши недешевые, великими трудами возведенные постройки.

Ладно бы только крушили, а то ведь они мешают жить и трудиться простым крестьянам, подрывая основы нашего с вами благополучия. Сельские труженики платят налоги, а это поначалу главные наши деньги, да и по прошествии времени они не помешают.

Башни и стражники, как и положено в сказке, справляются со своей работой из рук вон плохо, а потому нам нужны ребята покрепче. Осознав это в полной мере, мы строим большое здание и уж затем нанимаем первых героев. Ребятки эти – народ довольно хлипкий и малосильный. Скажем, могучего огра им не одолеть, хотя с какими-нибудь вольными скелетами вполне совладают. Когда герой нарождается, он, как и положено, отправляется бесцельно бродить по карте, ища, об кого бы поточить новенький меч. Чтобы скитания приносили пользу королевству – тунеядца надо заинтересовать. Для этого мы объявляем награду за какое-нибудь полезное деяние – например, уничтожение логова тех же троллей, чтобы неповадно было наших крестьян обижать.

Хитрость в том, что деньги, полученные в качестве налогов, идут на строительство и найм героев, готовых защищать нашу сырь-

Вопрос жизни и смерти

Отдельного упоминания достойна тема безвременного ухода персонажей. Когда ваш герой погибает и вы роняете над его телом скупую мужскую или обильную женскую слезу – на карте появляется трогательный могильный холмик. Это значит, наш храбрец еще не совсем умер, и если быстро принять меры, его удастся оживить и вернуть в строй. Но если мы слишком долго предавались рыданиям или не обратили внимания на скромную могилку, время будет упущено, холмик исчезнет, а на кладбище воздвигнется очередной монумент – тогда пиши пропало. Появление нового памятника – совсем не радостная новость: чем гуще «заселено» ваше кладбище, тем больше нечисти лезет с него к вам город. После окончательной смерти герой превращается в весьма неприятную нежить – веселый скелет, портящий все, до чего сумеет дотянуться. И если своевременно не оживлять павших, ваше королевство может захлестнуть волна пакостников-мертвецов.

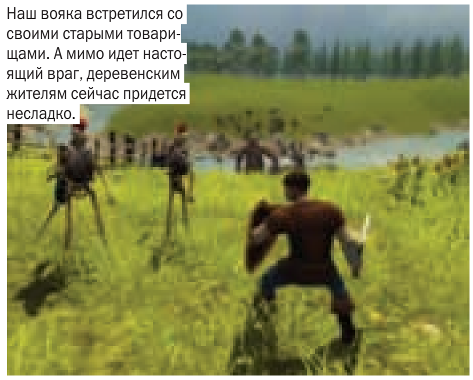
КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Игра про правителя волшебного королевства. Постройте правильную экономику и наблюдайте, как развлекаются ваши герои: сражаются с чудовищами и растут от уровня к уровню.

ЧЕГО ЖДЕМ? Второго рождения прекрасной игры и чтобы все было, как в Majesty, только гораздо красивее. Хотя надеемся, что и новые фишки окажутся к месту – герои начнут собираться в команды, здания позволят защищать, а от гиблых мест приключенцев можно будет отвадить.

ЧЕГО БОИМСЯ? Пока не придумали, к чему бы придраться, – уж слишком все замечательно выглядит. Но была бы игра – а недостатки найдутся.


Ристалище пока пустует – герои предпочитают ховаться по кустам.


Наш вояка встретился со своими старыми товарищами. А мимо идет настоящий враг, деревенским жителям сейчас придется несладко.


Вверху: Между торговыми постами ходят вот такие трудолюбивые ослики и возят тележки, принося доход.

евую базу. Но и это еще не все! Они же получат от нас монеты, добытые тяжелым крестьянским трудом и с не меньшим трудом выбитые из земледельца сборщиком налогов. Это – непорядок!

Поэтому мы строим еще одно полезное заведение, допустим – лавочку, где торгуют волшебными побрякушками. Герои – они ведь как дети, за «+1» к силе готовы любую сумму выложить.

Так мы постепенно становимся владельцами этого мира и, качая деньги из игроков (ой, простите, героев), получаем двойную выгоду: чем сильнее герой, тем больше у него шансов справиться с чудовищем и, значит, лучше защитить наши источники доходов – добрых крестьян!

Торговля колечками – это так, пустяки, ведь со временем мы сможем предложить неугомонным приключенцам полный комплект услуг, так сказать – все включено. Новое снаряжение, традиционные бутылочки с маной и XP, наконец, турнирное поле, где можно и уровень поднять, и денег немало просадить. Хе-хе-хе, а всю выручку – на благо королевства!

Работа для настоящих парней

Да и поручать нашим оболтусам (простите, бравым ребятам) мы со временем начнем не только охоту за головами тех или иных монстров да зачистку каких-нибудь логовищ. Скажем, можно поставить флажок на карте, призывая героев разведать еще не открытую территорию. Первый, кто доберется до этого гиблого (или, наоборот, грибного!) места, получит объявленную награду.

Кстати, разработчики добавили две новые кнопки, которых не было в первой игре. Теперь можно назначить премию за защиту одного из своих зданий – очень удобная и полезная штука, особенно когда чудовища идут косяками и на то, чтобы объявлять награду за каждого негодяя, просто никакого королевского времени не хватает.

Другая кнопка позволяет обезопасить слабых, неловких, но очень отважных вояк. Достаточно поставить запретительный флажок, и эти ребята не смогут попасть в места, где их ждет может и славная, но неминуемая гибель. А высокоуровневый персонаж и без того только поморщится, услыхав про жалкие сто монет, предложенные рачительным монархом за уничтожение логова, где живет 546 драконов с драконятами.

Герои нашего времени

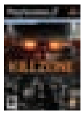
В погоню за чистоганом отправятся авантюристы самых разных специализаций: паладины, лучники, маги, воры и прочие. Однако, чтобы получить героя того или иного типа, требуется возвести соответствующее здание. Правда, строить можно и не везде, и не сразу – для начала придется очистить участок, именуемый «местом суперсилы», от обосновавшейся там нечисти, а уж потом и штабквартиру нужной гильдии строить.

Еще одна новинка Majesty 2 – возможность самому составить группу из героев, которые вместе будут совершать подвиги, вместе закупаться оружием и амуницией и, конечно же, вместе распивать слабоалкогольные напитки в тавернах, громогласно рассказывая о победе над очередным Лохматым Ужасом. Персонажи, составляющие группу, взаимно влияют друг на друга – окажется в компании, например, эльф, и все его товарищи смогут двигаться гораздо быстрее. А некоторых особо ужасных монстров так и вовсе можно будет взять только специально подобранной под них командой.

Мнение

С одной стороны, разработчики бережно сохранили весьма интересный геймплей оригинала, а это дорогого стоит. С другой – добавили несколько свежих, прекрасно вписавшихся в старую схему финтифлюшек – это и отряды, и право брать в следующую миссию особо крутых героев, и новые возможности управления. Судя по всему, нас ждет преотличная игра. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПРОИСХОЖДЕНИЕ Оригинальная Killzone вышла в 2004 году на PlayStation 2. Это был ответ Sony на успех Halo 2, однако сетевая служба на второй PlayStation так и не стала сколько-нибудь популярной, да и сами матчи с участием 16 игроков в Killzone получились не особо удачными. Игроки быстро нашли массу ошибок в сетевом коде, и разработчикам пришлось выпускать патчи (во времена PlayStation 2!), чтобы хоть как-то залатать прорехи. В общем, несмотря на то что Killzone была единственным приличным сетевым FPS на PlayStation 2, составить конкуренцию Halo ей так и не удалось.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Игорь Сонин



› Killzone 2

Killzone 2 – самый важный и самый скандальный эксклюзив Sony. Компания отчаянно нуждается в громких хитах, которые могли бы соперничать с блокбастерами от Microsoft. Закрытый бета-тест многопользовательской кампании Killzone 2 показывает: Sony есть чем ответить на Gears of War 2 и Halo 3.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб», «Веллод»
Разработчик:
Guerrilla Games
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
февраль 2009 года
Онлайн:
www.killzone.com
Страна происхождения:
Нидерланды

В этом году над крупнейшими эксклюзивами PlayStation 3 довлеет мрачное проклятие. Когда появились первые желто-зеленые скриншоты Metal Gear Solid 4, злопыхатели тут же разгадали сюжет игры: Ликвид Оцелот похитил цветовысасывательную машину и планирует поднять мятеж… Как наивны они были! На самом деле, цветовысасыватель находится в руках хелгастов. В закрытой многопользовательской бета-версии Killzone 2 нам показывают три уровня: светло-коричневый, коричневый и темно-коричневый.

Игра до невозможности мрачна, и приходится выкрутить яркость на максимум, чтобы разглядеть коричневых противников на фоне коричневых развалин Хелгана, родной планеты непримиримых врагов человечества. Но несмотря на монотонную гамму, игра выглядит превосходно. Поневоле вспоминаешь скандал с трейлером 2005 года и отмечаешь про себя, что вышло не так уж и непохоже. Даже очень похоже – если забыть о военной технике, которой в мультиплеере сейчас нет. Родное разрешение игры – 720p, режимы «1080 строк в высоту» также поддерживаются, но в этом случае игра просто растягивает привычную картинку под новый размер. Обычное дело.

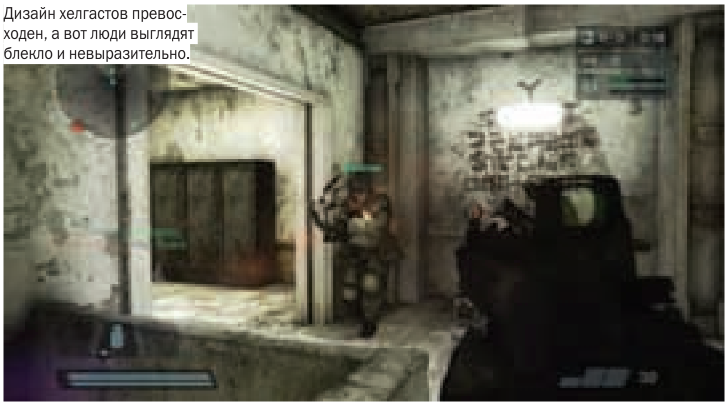
Killzone 2 – шутер хоть и научно-фантастический, но все же с претензией на правдоподобие и реализм. Разработчики хотят, чтобы вы прочувствовали, каково приходится солдатам в окопах Хелгана, когда на едва занятые позиции из тумана лезут черные тени с кроваво-красными глазами. Унылая цветовая гамма – лишь один из рычагов воздействия на игрока. Другое дизайнерское решение – замена HUD (индикаторов на экране) визуальными и аудио-эффектами. Когда персонаж ранен, экран забрызгивает кровью. Если ранение тяжелое – картинка на время выцветает и теряет четкость, из колонок раздается звон «контузии». Последние патроны уходят из обоймы винтовки с необычным металлическим призвуком, это означает – пора менять магазин. Гранату не обязательно высматривать, ее можно обнаружить по характерному писку. Наконец, каждой стороне конфликта присвоен отдельный цвет: людям – синий, хелгастам – красный. Таким образом, можно распознать вражескую турель с первого взгляда, по цвету лампочек. Благодаря всем этим не новым, но чрезвычайно важным находкам через некоторое время начинаешь играть на чистой интуиции, а потом можно вовсе отключить HUD и наслаждаться превосходным

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ «Убийца Halo 3» и главная сетевая игра для PlayStation 3. Бета-тест подтверждает, что многопользовательская кампания – важнейшая часть Killzone 2. Игра прекрасна, увлекательна и заточена под хардкорных геймеров.

ЧЕГО ЖДЕМ? Ни много ни мало – лучшего сетевого шутера для PlayStation 3, одной из тех игр, ради которых стоит покупать драгоценную консоль. Возможно – старта новой трилогии на замечательном движке, созданном в Guerrilla Games.

ЧЕГО БОИМСЯ? Унылой одиночной кампании; слишком одинаковых (и одинаково коричневых) уровней; читеров и хардкорщиков в мультиплеере – очень хочется, чтобы в Killzone 2 можно было играть и урывками, минут по пятнадцать.


Дизайн хелгастов превосходен, а вот люди выглядят блекло и невыразительно.


Базука – один из наименее сбалансированных видов оружия. Бегать по двое могут только те, кто об этом еще не знает.



военным фильмом, который показывают на экране вашего телевизора.

В закрытом бета-тесте Killzone всего три карты, однако правильнее было бы назвать происходящее не мультиплеером, а целой «многопользовательской кампанией». Идея пришла, видимо, из Call of Duty 4: во время игры вы набираете очки опыта, по достижении некоторых круглых чисел получаете новый уровень, а с ним – бонусы, например, новое оружие или новые умения. Опыт дается за каждый матч, и участники победившей команды получают очков в полтора раза больше, чем их соперники. И если очки опыта раздают всем и каждому, то ради наград (аналог achievements) придется потрудиться. Например, есть награда за десять убийств с помощью пистолета в одном матче и награда за примерное поведение (набрать 20 очков и не убивать никого из своей команды). Получив восемь одинаковых наград, вы открываете бонус – например, прежде недоступный револьвер или новую способность. Система устроена так: просто играя и получая удовольствие, вы постепенно открываете все новые и новые классы, виды оружия, навыки и награды. Дело Call of Duty 4 живет. Последний класс становится доступным по достижении 2800 очков, а это, по нашей оценке, – часов тридцать игрового времени. И вот что получается: четкие, сменяющие друг друга цели – есть, ощущение прогресса – есть, серьезная продолжительность – тоже. Чем не многопользовательская кампания?

Но есть у этой медали и обратная сторона – вы начинаете игру стрелком-неудачником, который совершенно ни к чему не пригоден. Можете выбрать одну из двух винтовок – вот и все разнообразие. Чтобы открыть хоть какой-то специализированный класс (а именно медика), нужно три-четыре часа подставляться под пули и завидовать старшим товарищам с дробовиками, пулеметами и незаменимыми боевыми умениями. И только после того как вы попробуете новые классы, приходит понимание, что сетевая игра в Killzone 2 может быть совершенно другой.

За исключением начального стрелка-неудачника в игре шесть классов:

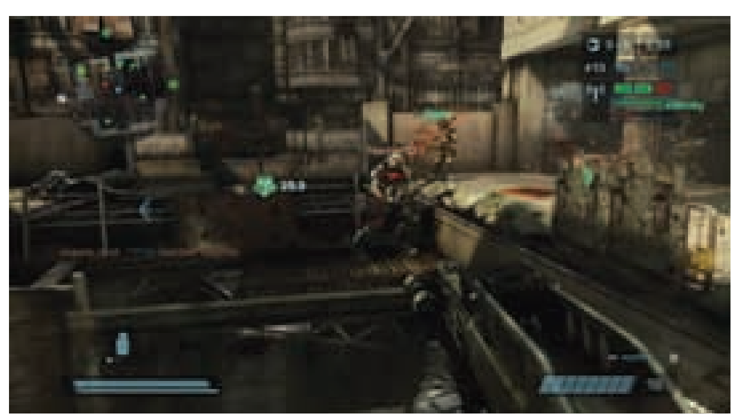
1. **Инженер:** устанавливает турели; ремонтирует турели, раздатчики и станковые пулеметы.
2. **Медик:** оживляет «убитых» товарищей и раздает аптечки.
3. **Разведчик:** использует stealth-камуфляж; сообщает команде, где засели враги.
4. **Штурмовик:** носит бронежилет (+100% здоровья) и может ускоряться на бегу.
5. **Тактик:** создает точки возрождения при помощи сигнальных гранат; вызывает летающие турели.
6. **Саботажник:** маскируется под солдат противника; владеет зарядами C4 с дистанционным детонатором.

В этом списке первое умение свойственно только данному классу, а вторыми можно

Вверху: Без паники! В серый цвет выкрашен только центральный зал уровня. Остальные, как и положено, коричневые.

Внизу: Рядом с именем игрока показывается его звание (уровень). Чем оно выше, тем более продвинутые классы ему доступны.


Колонна слева в начале матча была целой. Снести ее нельзя, но выстрелы и взрывы отбивают от нее куски камня.





Похоже на картинку из трейлера трехгодичной давности?

обмениваться, но только после того, как вы заработаете нужную награду. Классы открываются постепенно, и вы, осваивая новые возможности, естественно и легко получаете дополнительные награды. Классы ограничены в выборе оружия, например, инженер может отправиться в бой только с дробовиком (но позже сможет подобрать на поле боя хоть снайперскую винтовку).

Баланс оружия на данный момент скорее хорош, чем плох – но не стоит забывать, что бета-тест устраивается как раз для того, чтобы этот баланс отыскать. Базовые штурмовые винтовки отличаются по области применения: одна лучше бьет от бедра, вторая – прицельно. Очень удачен дробовик, он пугающе эффективен на короткой дистанции и совершенно бесполезен на расстоянии больше десяти метров. Хорошо сделана снайперская винтовка: стрелять по стационарным целям легко и приятно, а попасть в лоб бегущему солдату отнюдь не просто. Оригинально обошлись с гранатами – они смертельно опасны, но обладают и существенным недостатком. Прежде чем бросить гранату, герой достает ее из-за пояса и при этом немного вертит головой, а это значит, что более-менее точно метнуть снаряд можно, лишь если ты стоишь на одном месте. Метание гранат на бегу – затея, более опасная для союзников, чем для врагов. Есть и менее удачные решения, например, бестолковый удар прикладом. Чтобы одолеть врага в рукопашной, нужно ударить его раза три-четыре подряд, а это практически невозможно. Пистолет бесполезен и унизителен, он вынуждает солдата, оставшегося без патронов, мчаться к ближайшему трупу и хватать что угодно, только бы не позориться с этой пукалкой. Инженеры впустую строят турели: они могут убить кого-то только случайно, раз в несколько матчей. И напротив – слишком сильна базука, особенно на маленьких картах. На многих турнирах ракетницу даже убирают из списка разрешенного оружия.

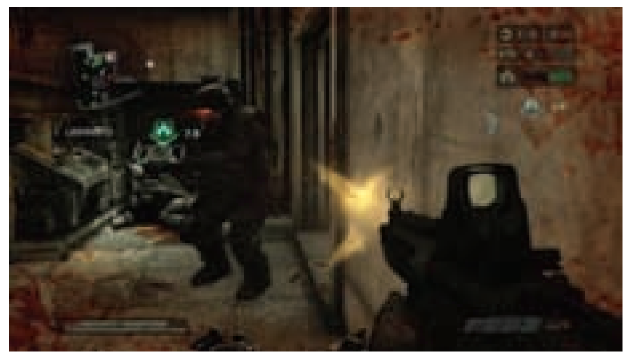
Класс персонажа, равно как и подборку оружия и умений, можно изменить перед возрождением в любое время миссии. Меняются и задачи, в бете Killzone 2 нет режимов игры как таковых. По ходу матча игра постоянно подбрасывает новые задачи: то вы сражаетесь за ключевые точки, то охотитесь на одного из противников, то обороняете базу, то разыскиваете предметы. Текущая задача показывается в правом верхнем углу экрана, ее выполнение занимает, как правило, не более десяти минут. Затем обеим сторонам прямо во время игры выдается новое задание, и все солдаты, услышав приказ, покидают насиженную позицию и бросаются занимать новую. Это свежий и очень любопытный подход к сетевым режимам, он держит сражающихся в тонусе и постоянно меняет расстановку сил, рисунок игры и тактику военных действий.

Раз уж мы заговорили о тактике, вспомним и систему взводов. Как известно, в Killzone 2 на одном уровне могут сойтись аж до 32 игроков, и руководить такой оравой на большом уровне очень непросто. Поэтому участники могут разбиться на взводы по два-четыре человека в каждом. Главная функция взвода – быть мобильной точкой возрождения. Если кто-то из братьев по оружию жив, его товарищи могут возродиться рядом с ним, на передовой. Поэтому взводы удобно рассылать в разные части карты, поставив перед каждым отрядом свою боевую задачу. Игроки, которые не состоят во взводах, могут возрождаться только вдали от линии фронта, на главной базе команды. Кроме этого, солдаты-тактики могут создавать точки возрождения по своему желанию, а в некоторых вариантах игры новобранцы входят в бой тоже на ключевых точках уровня. Такое обилие респаунов приводит к жуткой неразберихе. Безусловно, серьезные игроки и кланы смогут извлечь пользу из этой системы, но сейчас обычные геймеры на обычных серверах даже не думают пользоваться всеми этими тактическими премудростями.

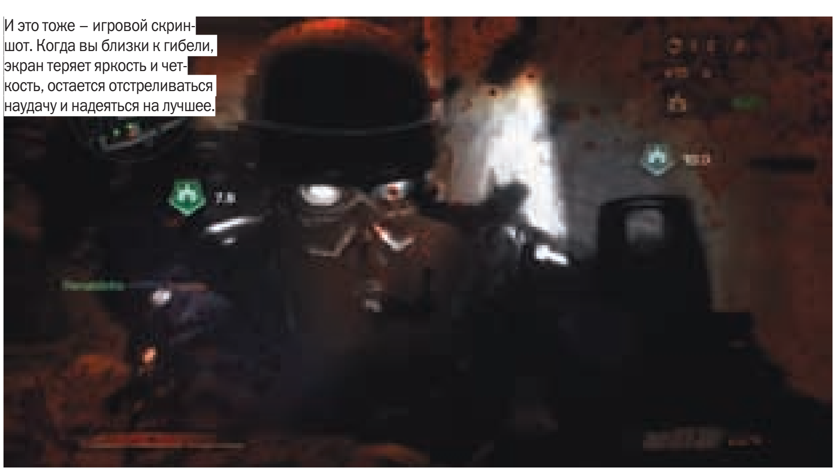
Многопользовательская кампания Killzone 2 рассчитана на хардкорного игрока, и она оказывается скорее глубокой, чем понятной. На то, чтобы разобраться в системе классов и научиться отличать светло-коричневую часть карты от темно-коричневой, уходит не меньше пяти часов игры. Гораздо больше – на то, чтобы получить доступ ко всем классам. Только после этого имеет смысл ввязываться в турниры, под которые, очевидно, и заточена игра. Killzone 2 задумывается как главный многопользовательский шутер на PlayStation 3, и мы готовы отдать ей этот титул уже сейчас. В бета-тесте мы увидели замечательную, уникальную графику, стабильный и быстрый движок, продуманный и масштабный мультиплеер, грамотную поддержку кланов и турниров. Игры такого уровня на всех консолях можно пересчитать по пальцам. **СИ**

Для тех, кто в клане

Возможность создавать кланы открывается на одном из начальных уровней многопользовательской кампании Killzone 2. В клане может состоять до 64 человек, причем все инструменты для общения и организации совместных действий встроены непосредственно в Killzone 2. Есть даже свой сервис обмена сообщениями, дублирующий функции аналогичной службы PlayStation Network. В главном меню сетевой игры клановой игре посвящен отдельный пункт. Можно посмотреть рейтинг лучших группировок, познакомиться с лидерами и выяснить свое место в рейтинге, а главное – прямо в игре узнать расписание грядущих турниров и записаться на участие в понравившихся. Когда вы создаете клан, он получает 100 «очков мужества» (Valor Points) – это своеобразная валюта в клановых битвах Killzone 2. Участие в турнире стоит некоторое количество очков. Все потраченные участниками очки составляют призовой фонд; победители делят его между собой, а побежденные отправляются досадовать и тренироваться. «Очки мужества» служат мерилом качества клана, а также барьером, который отсекает профи от казуалов: неудачникам попросту не хватит очков, чтобы присоединиться к лидерам в серьезном состязании.

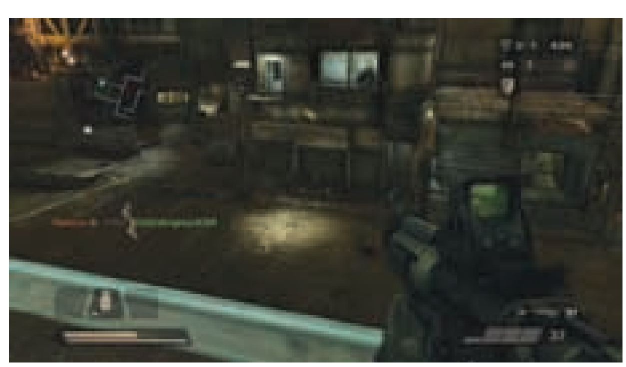


Вверху: В игре очень активно используется эффект размытия, отчего делать скриншоты с Killzone 2 – сущее мучение.

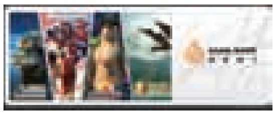


И это тоже – игровой скриншот. Когда вы близки к гибели, экран теряет яркость и четкость, остается отстреливаться наудачу и надеяться на лучшее.

Внизу: Уровни большие, но охотиться на пиксели не надо: врага легко заметить по светящимся красным или синим «глазам» на шлеме.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КИТАЙСКИЙ МОТОР С ХОРОШЕЙ ТЯГОЙ Создание комплекса программ, обеспечивающих обработку в реальном времени сотен объектов, обсчет искусственного интеллекта и сетевых протоколов, вывод звука и графики – дело сложное и затратное. В Snail Game с этим справились, правда, не без помощи трех ведущих китайских институтов. Результат впечатляет – даже на слабых машинах хорошая картинка при отсутствии «тормозов».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Сергей Долинский

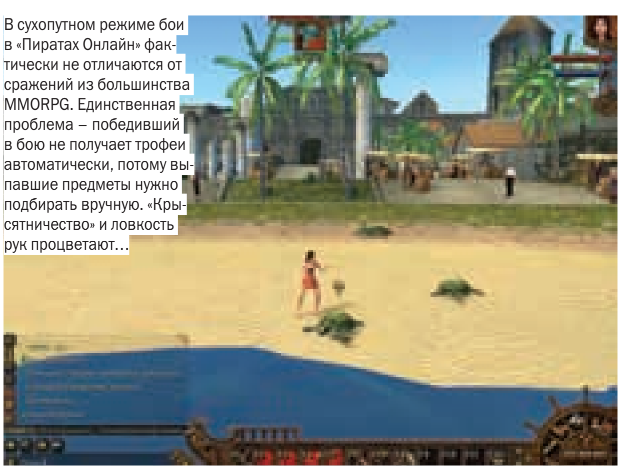
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.nautical
Зарубежный издатель:
IGG
Российский издатель:
«Нетвиль»
Разработчик:
Snail Game
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
декабрь 2008 года (Россия)
Онлайн:
www.piraty-online.ru
Страна происхождения:
Китай





На одном аккаунте можно завести двух героев разного пола с совершенно одинаковым базовым набором способностей. Создание одним игроком нескольких аккаунтов преследоваться администрацией, скорее всего, не будет.



В сухопутном режиме бои в «Пиратах Онлайн» фактически не отличаются от сражений из большинства MMORPG. Единственная проблема – победивший в бою не получает трофеи автоматически, потому выпавшие предметы нужно подбирать вручную. «Крысятничество» и ловкость рук процветают…

› Пираты Онлайн

В последние годы разработчики уже радовали российских геймеров пиратскими MMORPG: красивейшей «Корсары Online: Pirates of the Burning Sea» и мультяшной «Пиратией» (в девичестве – Tales of Pirates). «Пираты Онлайн» (локализованная Voyage Century Online) играет на том же поле. Наша задача – не запутаться!

На первый взгляд отличить «Пиратов Онлайн» от других флибустьерских проектов Рунета непросто. Тема игры не выходит за узкие рамки жанра – впереди морские и наземные сражения, а также исследовательские экспедиции. Само собой, действие «Пиратов Онлайн» происходит в эпоху Великих географических открытий – то есть в XV-XVII вв. Естественно, в этой MMORPG можно основывать гильдии, заниматься «политикой», торговать и искать клады… Разве что, в отличие от «Корсаров Online», «Пираты Онлайн», так же как и «Пиратия», – это бесплатная MMORPG с оплачиваемыми сервисами. Зеваете? Уже готовы перелистать две-три страницы не читая? Вольному – воля! Но тогда о трех главных отличиях новинки, обнаруженных нами в ходе открытого бета-теста, узнают все, кроме вас.

Отличие первое: а бассейн-то больше!

Пираты свирепствовали не в одном лишь Карибском бассейне, да и географические открытия Америкой не ограничивались. Этого не замечают другие разработчики, но при взгляде из Поднебесной, места обитания шанхайской Snail Game, это более чем очевидно.

Так что, в отличие от своих иностранных коллег, китайские девелоперы не стали изобретать велосипед и воспроизвели очертания морей, океанов, островов и континентов скрупулезно, но при этом, мягко говоря, с восточным акцентом.

Исследовать водные просторы разрешено почти везде – от северных морей (включая Исландию и север Канады) до африканского Мыса Доброй Надежды, Индийского океана и Австралии. На картах представлены Азия и Океания: Япония, Китай, Корея, Индонезия и Филиппины. Лишь Вест-Индии не повезло. От нее осталась ровно половина – Южная Америка и кусочек пресловутого Карибского бассейна (остров Тортуга).

Необозримые просторы не должны пугать своей необъятностью. Как показало тестирование, водная гладь достаточно легко покоряется упорным флибустьерам. То ли время в плавании течет быстрее, то ли игровой мотор «тонко настроен», но торговые и военные

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Все просто замечательно – с релизом «Пиратов Онлайн» у российских игроков появятся уже две равноценные по качеству морские MMORPG с заметно отличающимся геймплеем. Останется лишь сделать трудный выбор…

ЧЕГО ЖДЕМ? Замечательных морских дел: исследований, PvP-боев и затейливых квестов. Изюминка – еженедельные осады портов. Самым понимающим: возможность развивать героя без тоскливого набора уровней.

ЧЕГО БОИМСЯ? Многих расстроит не самая современная графика и непривычное управление на море. Также надо быть готовым к тому, что завсегдатаи Лавки Чудес получат большие преимущества перед «бесплатными» игроками.

Корабль – самое важное, что есть у игрока. Для апгрейда судна потребуются не только специальные материалы, но и прокачанные навыки.



переходы проблемы не составили. Скажем, дойти от стартовых (на момент теста) Афин до Адена удастся минут за двадцать, а то и быстрее – смотря какой корабль вы используете.

Прибрежные города-порты различаются не только пейзажами, но и населяющей их окрестности живностью. В Афинах самый страшный зверь – баран-вожак (1 уровня), в Александрии надо страшиться мумии-вонючки и Анубиса (3-4 уровня), а вот на Крите и в Рейкьявике нас поджидают пираты (5 уровня). Кроме того, в разных городах водятся разные ресурсы и растения. Соответственно, совершать вояжи придется также и в поисках сырья.

Отличие второе: можно не платить, но…

«Пираты Онлайн», не в пример своей главной конкурентке, «Корсарам Online», напрямую в карман геймера не целят. Сама игра (клиент – 1.5 Гбайт), доступ в нее и базовый набор предметов – бесплатны. Дополнительные более мощные предметы, снаряжение или пищу для питомцев приобретать очень удобно – прямо из игрового интерфейса мы попадаем в Лавку Чудес (нажмите F12). Цены – самые разные, но не маленькие, от 250 очков (Game Point) и выше…

Обменять деньги на специальные очки можно уже сейчас, купив карту с кодом «Пиратов Онлайн» на DirectCOD (http://direct.cod.ru/goods/17432577/). Курс обмена, что называется, гибкий: 100 очков – 135 руб., 1000 очков – 900 руб., 2000 очков – 1600 руб. Намек понятный, оптовикам предоставляются скидки.

Как только на горизонте появляются расходы, возникает вопрос – если развиваться, не вкладывая деньги, это совсем безнадежно или разработчики проявили хоть какое-то снисхождение к «жадным» геймерам в надежде на рост населения на серверах?

Увы, получить определенный ответ в ходе тестирования не удалось: автору выдали персонажа с прокачанными умениями и набором топового обмундирования, оружия, да к тому же с продвинутым кораблем и изрядной суммой наличных. Так что тонкости экономного развития на ранних уровнях мы опробовали на самостоятельно заведенной девушке-исследователе (всего разрешено иметь двух героев). Дело, скажем прямо, шло туговато, особенно в том, что касалось обзаведения оружием и быстрого апгрейда корабля.

В итоге, первое впечатление таково – если времени жалко, то платить все-таки придется… и много. Прежде всего это относится к геймерам, попавшим в «Пиратов Онлайн» после завершения тестирования и захотевшим нагнать тех, кто не пожалел времени и прошел бету от начала до конца. Увы, удаления персонажей, роспуска гильдий и обнуления иных достижений (например, состоявшихся взятий городов) в связи с релизом не предусмотрено и о «равенстве стартовых возможностей» можно смело забыть.

Отличие третье: самые крутые строят собственные порты

Процедура еженедельных осад выполнена в «Пиратах Онлайн» на твердую пятерку. Все гильдии, желающие штурмовать город, делают ставки, используя деньги из собственных фондов (минимальная – десять тысяч серебром, максимальная – миллиард), стараясь превзойти друг друга. Победитель получает время на подготовку (сбор команды до сотни игроков и распределение ролей), а затем за три часа должен сломить сопротивление обороняющейся

Хотите сэкономить? Играйте в Европе

Россияне наслаждаются «Пиратами Онлайн» без ежемесячных поборов, но вот за дополнительные предметы и возможности приходится платить. Между тем в странах, где лицензирована «базовая» Voyage Century Online, финансовые отношения игровых провайдеров и геймеров складываются по-разному.

Скажем, в европейской (англо-франко-немецкой) версии VCO, распространяемой под именем Bounty Bay Online (www.bountybayonline.de) игрок может выбирать между бесплатным вариантом с игровым магазином (Item Mall) и… «стандартной» версией. В последней все предметы доступны сразу и строго за заработанные в игре деньги. Естественно при этом геймеры мирятся с регулярными абонентскими взносами.

Вам кажется странным выбор платной MMORPG при наличии «дарового» аналога? Особенно, если по набору предметов и возможностям игры совершенно одинаковы? На самом деле это вполне разумный подход: в платной игре для участников сохраняется равенство возможностей, а игровое сообщество более однородно. К тому же практичные европейцы давно заметили, что на «бесплатную» MMORPG можно потратить куда больше стандартных $15/месяц…





Слева: С самого начала теста среди игроков появились лидеры и аутсайдеры. Гильдия «Тигры» смогла захватить Афины, единственный доступный к осаде город.



Слева: В отличие от «Корсаров Online», анимация судна хромает – забудьте о бегущих по реям матросах и прочих признаках жизни, максимум – подъем и спуск парусов.

гильдии на суше и уничтожить ее артиллерию или флаг. Соответственно, защитники имеют шанс найти в море флагманский корабль и уничтожить на нем штандарт атакующих, что ведет к провалу осады. Как видите, все достаточно просто и логично устроено.

В ходе теста на пока единственном сервере «Пиратов Онлайн» (Либерталии) быстро выявился лидер – гильдия «Тигры» (http://tigris.clan.su) не только смогла захватить Афины (а пока можно осаждать лишь этот город), но и «взлетела» так высоко, что теперь прием в нее происходит после месячного испытательного срока в дочерних «Тигрятах».

Что получают победители? Все как обычно в MMORPG – отличительные знаки членам сообщества, статую главы гильдии в завоеванном городе, торговые привилегии и налог на куплю-продажу (одна монета серебром с каждой сделки).

Но кроме этого в «Пиратах Онлайн» предусмотрено эксклюзивное вознаграждение – победившая гильдия имеет право построить собственный порт и развивать его. А значит, получать дополнительные бонусы.

Капитан, торговец, исследователь и ремесленник!?

С главными отличиями «Пиратов Онлайн» мы познакомились, теперь поговорим о том, что понравилось или разочаровало в ходе тестирования.

В «Пиратах Онлайн» отсутствуют классы, потому уровень персонажа определяется количеством и развитием его навыков. На мой взгляд, это наиболее верный подход для тех, кто ищет свободу в MMORPG. До предела в 120 очков разрешено развить до восьми умений, а если купить специальную книгу (в Лавке или с рук), то и больше. Словом, разработчики не подвели: универсальный персонаж – вопрос времени, усилий и, конечно, денежных вложений…

Мой вновь созданный подопечный совершенно сознательно вступил в гильдию исследователей, превратил стартовое судно в рейдер и отправился делать открытия (выполнять квесты). Изучение мира, поиски новых земель, посещение незнакомых портов, обнаружение редких животных и памятников – лучшая часть «Пиратов Онлайн». Ни одна из наземных локаций не сравнится с водными просторами. Хотя бы потому, что морей куда больше, чем суши, а опыт, добыча, деньги и репутация приобретаются на воде заметно быстрее.

Не проходи мимо – тут драка!

Лучшая и большая часть PvP-сражений, с абордажем, таранным боем и автоматической пальбой из разнообразных бортовых орудий, проходит тоже на воде. В отличие от «Корсаров Online», здесь у любого игрока есть возможность присоединиться к морскому бою – неважно, кто участвует в сражении.

Также, в отличие от конкурентки с классическим управлением типа «WASD», здесь используется поначалу раздражающе нелепое «мышиное» руководство судном. В «Пиратах Онлайн» приходится щелкать по намеченной точке, но корабль идет не прямо туда, а выполняет некий маневр, о-о-очень медленно приближающий его к цели. Тем не менее, через пару часов с этой данностью свыкаешься.

Внизу: И это тоже «Пираты Онлайн». Большая карта, открытое море, вид сверху – все очень удобно, особенно скоростной ход судна в этом режиме.

Бой на суше – вечный пасынок морских игр – похож на таковой из любой «сухопутной» MMORPG. Увы, здесь также есть на что пожаловаться. Согласитесь, неспособность самостоятельно находить дорогу к цели никак не помогает в достижении победы. Зато оружие и амуниция выглядят и действуют в соответствии с характеристиками реальных прототипов. Например, ружье серьезно улучшает поражающую способность на расстоянии, но за счет снижения шансов на выживание в ближнем бою (сбавляя аж 70% защиты). Так что, если захочется участвовать в дуэлях, начинать стоит, пожалуй, с универсальной сабли.

Технические подробности

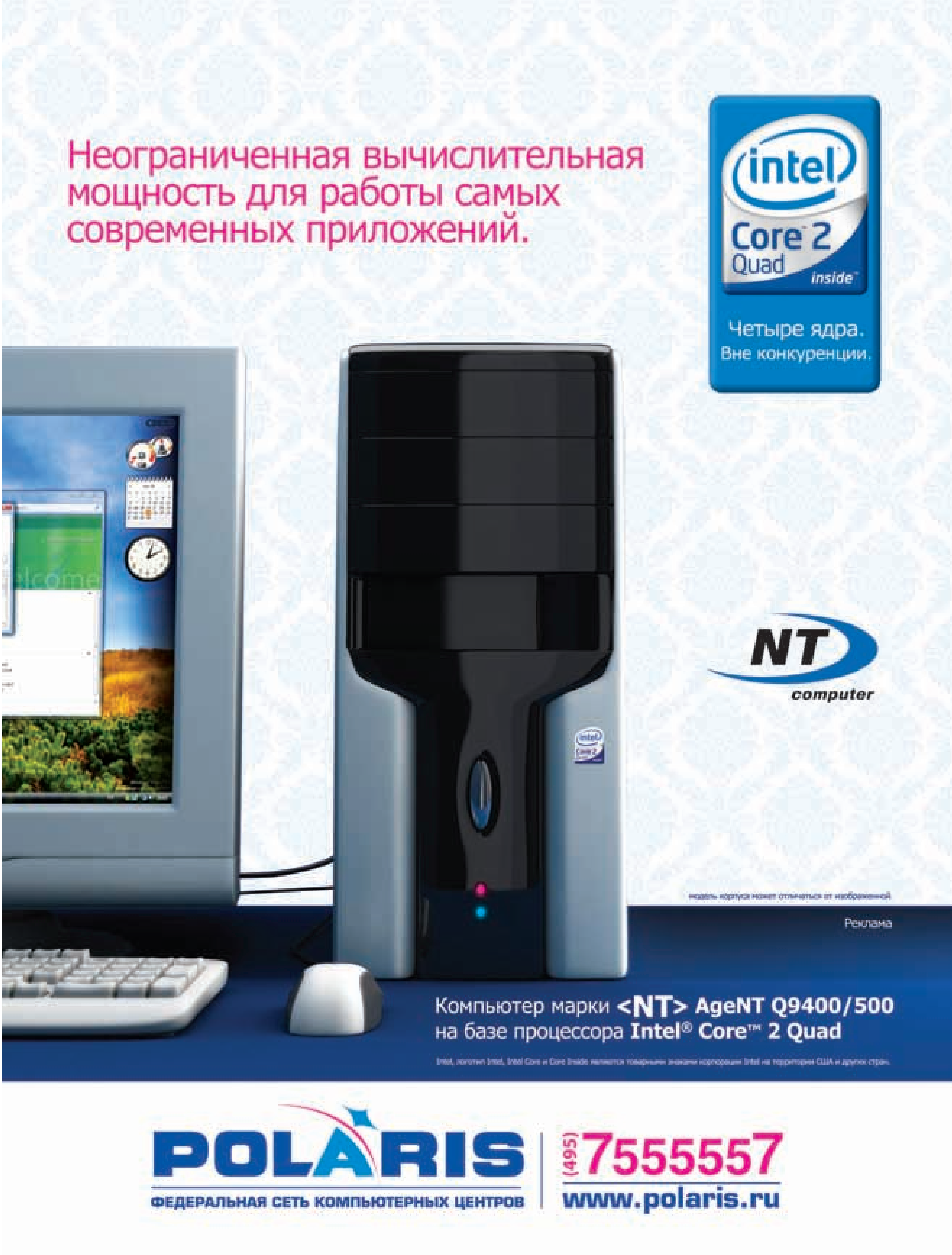
Voyage Century Online, прародителя наших «Пиратов Онлайн», по сию пору ругают за нестабильность. Причины эксперты называют разные – скажем, небрежно написанный код, некорректная работа с двухъядерными процессорами.

В «Нетвиле» нас заверили, что никаких изменений, кроме русификации, игра не претерпела. Надо признать, что «Пираты Онлайн» фокусов, вроде вылета на Рабочий стол или «синего экрана смерти», в ходе тестирования не показывали. Более того, игра не тормозила на годовалой давности ноутбуке и совсем стареньком PC. Сервер также работал хорошо, придраться можно лишь к небольшим и кратковременным лагам, временами охватывающим Либерталию. Связано ли это с перенаселенностью тестового мира (на одном сервере может одновременно находиться и активно играть до двух тысяч геймеров) или с китайским программным кодом, сказать сложно.

Но, безусловно, новинку ждет светлое будущее. Разработчики обещают «открыть еще столько серверов, сколько потребуется для комфортной игры, технические мощности это позволяют». **СИ**

НИ ОДНА НАЗЕМНАЯ ЛОКАЦИЯ НЕ СРАВНИТСЯ С ВОДНЫМИ ПРОСТОРАМИ. ХОТЯ БЫ ПОТОМУ, ЧТО ПЛОЩАДЬ МОРЕЙ КУДА БОЛЬШЕ СУШИ…




Неограниченная вычислительная
мощность для работы самых
современных приложений.
intel
Core 2
Quad
inside
Четыре ядра.
Вне конкуренции.
NT
computer
модель корпуса может отличаться от изображенной
Реклама
Компьютер марки <NT> AgeNT Q9400/500
на базе процессора Intel® Core™ 2 Quad
Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
POLARIS
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ
(495) 7555557
www.polaris.ru

ЭТО ИНТЕРЕСНО

WADJET EYE GAMES Компания Wadjet Eye Games была основана Дейвом Гилбертом в 2006 году «из стойкого нежелания найти нормальную работу». С одной стороны, все игры Wadjet Eye относятся к «чистому» детективному жанру – герои занимаются сбором и анализом информации, не отвлекаясь на «вставные» головоломки. С другой, эти истории по-своему необычны – так, в The Shivah расследование ведет нью-йоркский раввин, а в сериале про семейство Блэкуэлл героини пользуются помощью потустороннего компаньона.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
PlayFirst
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Wadjet Eye
Количество игроков:
1
Дата выхода:
январь 2009 года
Онлайн:
wadjeteyegames.com/PF.htm
Страна происхождения:
США





Вверху: У Петры в офисе тоже есть портрет королевы. Только там он поменьше и служит мишенью для дротиков.

Внизу: Джек Скелтон? Разве ты не из другой сказки?

Emerald City Confidential

В ДВУХ СЛОВАХ Раньше Петра служила в дворцовой гвардии, но когда пропал ее брат, и ни коллеги, ни королева Озма не согласились помочь в поисках, она ушла в отставку. Теперь Петра – единственный частный детектив в Изумрудном городе. Звучит знакомо? Да, по похожей формуле была сделана хитовая адвенчура 1999 года Discworld Noir, только там канва детектива-нуар была натянута на пяльцы Плоского мира Терри Пратчетта. Здесь же за основу взят мир сказок Фрэнка Баума о чародее из страны Оз, в России больше известный по переложению Александра Волкова «Волшебник Изумрудного города». Однако время и разработчики игр были безжалостны к Волшебной стране. Трусливый Лев превратился в пронырливого адвоката, Жестяной Человек – в пропойцу-губернатора, а Дороти, что когда-то прилетела в страну Оз из Канзаса, теперь живет во дворце и зовется просто Ди. Именно с визита Ди начинается история Emerald City Confidential – роковая красавица просит Петру найти ее жениха. Разумеется, дело простым не будет, и нам вместе с героиней придется вдоль и поперек обойти Изумрудный город и его окрестности (обещаны 40 фонов ручной работы, правда, скольким локациям они соответствуют – неизвестно), научиться колдовству и разгадать тайну, много лет мучившую Петру.

ЧЕГО ЖДЕМ? Интересного взгляда на классическую книгу, фирменного гилбертовского юмора, закрученной детективной интриги и тонких житейских наблюдений.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что получится плохая копия Discworld Noir. Что нам, лучше знакомым с несколько другой версией сказки об Изумрудном городе, игра покажется «неродной».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

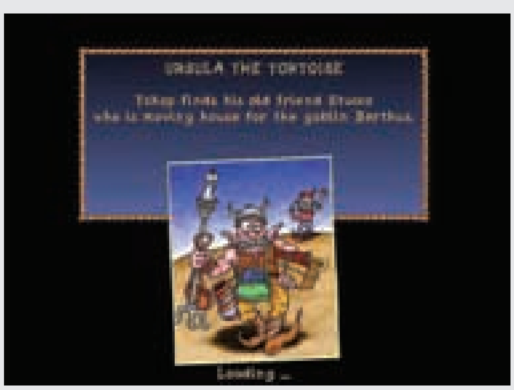


СКОЛЬКО БУКВ? Многих терзает вопрос: почему первая часть называлась Gobliiins, вторая Gobliins 2: The Prince Buffoon, третья Goblins Quest 3, а четвертая снова имеет три буквы i в названии. Все просто – количество гоблинов под нашим управлением равно количеству букв i в слове Goblins. Так что теперь их снова трое: Ч-чупс, Тупсель и Херувимус. Первый умеет комбинировать предметы, второй всегда не прочь что-нибудь сломать, а третий посвящен в тайны древней магии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Snowberry Connection
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Societe Pollene
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
games.1c.ru/goblins4
Страна происхождения:
Франция





Вверху: Как и в прошлых частях, в процессе загрузки очередного экрана нам будут показывать забавные рисунки.

Внизу: Казалось бы – обычная локация. Но примите во внимание: на каждом экране может быть разбросан не один десяток (!) активных точек. И с любой из них каждый персонаж взаимодействует по-своему.

Gobliiins 4

В ДВУХ СЛОВАХ Пьер Гийод, главный идеолог некогда популярной трилогии «Гоблины», последние лет пятнадцать рисовал комиксы и карикатуры, трудился над фильмами и музыкальными клипами. Это он, впрочем, делал и раньше, а вот выпускать «Гоблинов» перестал. Мы уже было решили, что ему надоело, а оказалось, он просто копил идеи для новой части.

Создатель свято блюдет принцип, отличавший прошлые его творения от основной массы квестов (он актуален до сих пор): все текущие задачи решаются в одном экране. Чтобы открыть проход на следующий, нужно как-то изменить окружение. Каждый из трех героев умеет что-то свое, а игроку предстоит догадаться, в каком порядке они должны подействовать на интерактивные точки вокруг (и на какие именно), чтобы продвинуться дальше.

И пусть 16 локаций (некоторые из них уже были в предыдущих частях – своего рода реверанс в сторону давних поклонников сериала) – немного для современной игры, зато на каждой придется провести достаточно времени. И еще – нам нравится подход к работе сотрудников Snowball Studios, занимающихся локализацией Gobliiins 4. За основу они берут именно французскую версию – по их словам, количество шуток после перевода на английский неожиданно уменьшилось. Так что уже сейчас выносим отдельную благодарность локализаторам – забота об игроках дорогого стоит.

ЧЕГО ЖДЕМ? Настоящего продолжения «тех самых "Гоблинов"», сдобренного искрометным юмором Пьера Гийода. Вернее, даже не продолжения, а продолжений!

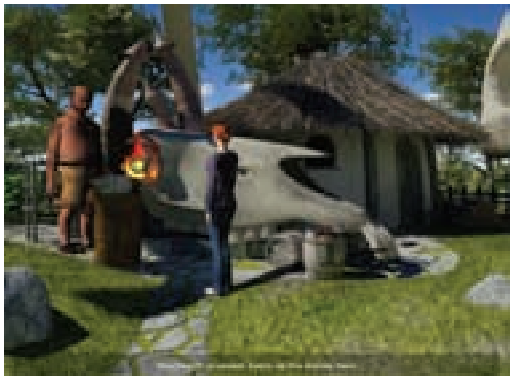
ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра окажется слишком простой и краткой. Хотя последнее – не приговор: ведь никто не исключает появления новых частей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

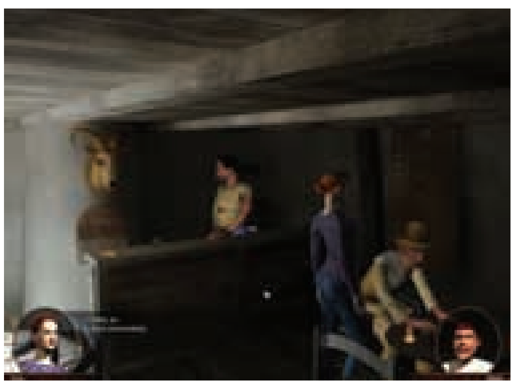
ОГР ВАМ В ПОМОЩЬ Для разработки используется открытый (open source) движок Ogre 3D. Для справки отметим, что им не брезговали разработчики Ankh, Jack Keane и «Легенды о Беовульфе» – проектов хотя и спорных, но небезынтересных. На официальном сайте его авторов – www.ogre3d.org – можно найти не только подтверждение этих слов, но и упоминания о других самых разнообразных играх, сделанных на его основе. Например, есть вещи вроде FirstAid Sim – симулятора первой помощи.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Adventure's Planet (Италия)
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Cateia
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
locv.cateia.com
Страна происхождения:
Хорватия



Вверху: Картинка не вызывает особых восторгов, но Culpa Innata не из-за графических красот стала одним из лучших приключений 2007 года.



Внизу: Помимо убогонькой графики, игра демонстрирует нам жутковатые шрифты и невнятные тексты. И вот это уже гораздо серьезнее – хотелось бы, чтобы до релиза авторы поработали и над тем, и над другим.

The Legend of Crystal Valley

В ДВУХ СЛОВАХ Сотрудники Cateia Games сравнивают Legend of Crystal Valley с Alice in Wonderland и характеризуют свое творение как «Old-school point and click adventure» – цитируем дословно. Их рассказ – о юной Еве, которой в один прекрасный день пришло письмо странного содержания от собственного папы. Отец девушки некогда был знаменитым археологом, а под старость обзавелся фермой во Франции. Радости ему имение не принесло: жена умерла, а дочь гостит все реже и реже. Однако получив письмо, Ева все-таки приехала, но папашу не застала. Зато нашла портал в другой мир и летающего зверька по кличке Splanch. Игроку предстоит проследить за приключениями Евы, которая хоть и начинает свой путь на обычной ферме, очень скоро попадает в сказочную страну. По заверениям разработчиков, в общей сложности игроков ждут пятнадцать глав с огромным количеством локаций, четыре десятка ключевых персонажей, более двух сотен предметов, а также час эксклюзивной музыки (некоторые мелодии можно послушать на сайте уже сейчас). А еще обещают, что мы не встанем из-за компьютера до тех пор, пока игра не покажет финальную сцену. Готовы поверить всему, кроме одного – что на одну модель приходится более 15 тыс. полигонов. Положа руку на сердце: противники из Quake с сотней полигонов на одну модель в свое время выглядели лучше.

ЧЕГО ЖДЕМ? Обещанной поддержки Linux и MacOS. Если не одного из лучших, то хотя бы неплохого квеста – пока что список релизов point-and-click игр на 2009 год совсем невелик.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучных загадок, отсутствия головоломок (или наличия каких-нибудь пятнашек, либо другого стандартного набора), «сереньких» персонажей.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

Говорят, где-то в ЖЖ шел разговор о том, что на каких-то занятиях студентам предложили описать игровую индустрию как дерево. Если честно, не очень представляю себе, как это надо делать правильно. Но мы тут уже придумали, что пресса – это люди, которые первыми рвут яблоки, пробуют, а затем говорят выстроившимся за ними в очередь, что вкусно, а что – не очень. Если фрукт еще, простите, очень зеленый, то бедных журналистов может и стошнить, – работа не из простых! А рекламные менеджеры продают место на заборе, на котором написано «самые спелые яблоки – в саду тети Маши, десять рублей ведро!» Думаю, вы можете смело продолжить этот ассоциативный ряд самостоятельно. Пишите письма!

Главные люди индустрии

Что сейчас делает…



Дзюн Такеути, Capcom

Продюсер Resident Evil 5

Подумывает сделать Wii-версию Resident Evil 5.



Гоити Суда, Grasshopper

Создатель No More Heroes

Работает над хоррор-игрой вместе с Синдзи Миками.



Тецуя Номура, Square Enix

Художник и геймдизайнер

Ищет имена для второстепенных героев FFXIII Versus.



Джон Кармак, id Software

Создатель Doom

В свободное время играет с сыном в Super Paper Mario.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

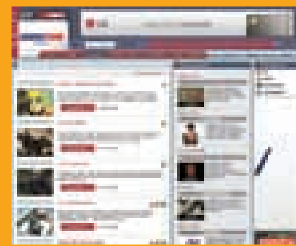
Спец

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV

Финансовый кризис



Хит-парад Великобритании

1	Call of Duty: World at War	Activision
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard
3	Football Manager 2009	Sega
4	Gears of War 2	Microsoft
5	FIFA 09	Electronic Arts
6	Guitar Hero: World Tour	Activision
7	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
8	Mario Kart Wii	Nintendo
9	Pro Evolution Soccer 2009	Konami
10	WWE Smackdown VS RAW 2009	THQ

Хит-парад Японии

1	Kirby: Super Star Ultra	Nintendo	DS
2	Samurai Dou 3	Spike	PS3
3	Ryuuseo no Rockman 3: Black Ace/Red Joker	Capcom	DS
4	Tongari Boushi no Mahou no 365 Nichi	Konami	DS
5	Fushigi no Dungeon 2: Furai no Shiren	Sega	DS
6	Resistance 2	Sony	PS3
7	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
8	Wagamama Fashion: Gals Mode	Nintendo	DS
9	Nishimura Kyotaro Suspense 2	Tecmo	DS
10	Pocket Monsters Platinum	Nintendo	DS

События прошлых лет

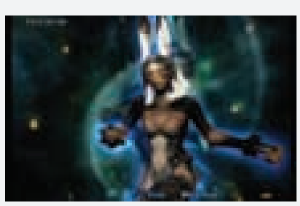
Год назад

Sony подтвердила, что готовит God of War III, Джон Кармак признался в любви к DS, а Call of Duty 4 возглавила британский и американский хит-парады.



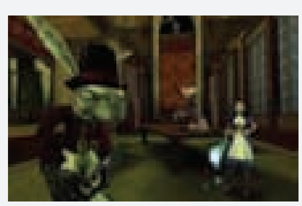
Пять лет назад

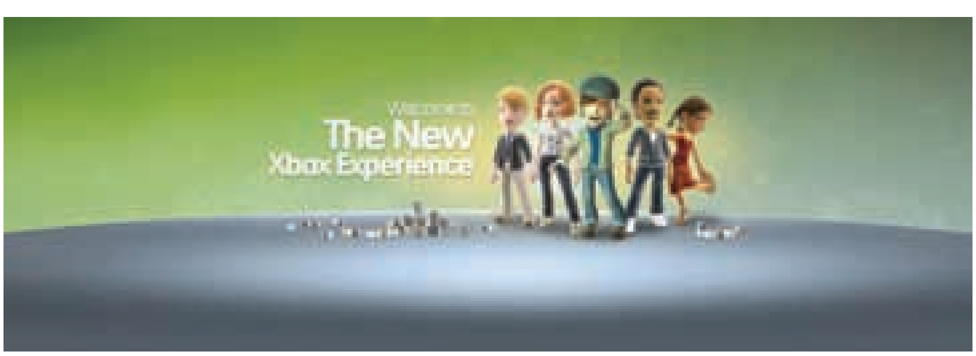
Появились первые подробности Final Fantasy XII и слухи, что next-gen модель Xbox покажут на калифорнийской Game Developers Conference в марте.



Восемь лет назад

Специалисты «СИ» обозревают American McGee's Alice и вместе с миллионами других геймеров жаждут взглянуть на готовую Xbox.





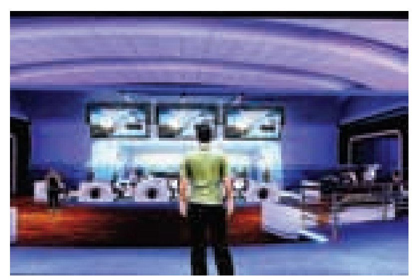
Новые темы



Интервью с Сюхеем Ёсидой

Мы поговорили с главой Sony Worldwide Studios о роли японских RPG в успехе Xbox 360, о пользовательском контенте в LittleBigPlanet, американских мультиплеерных играх.

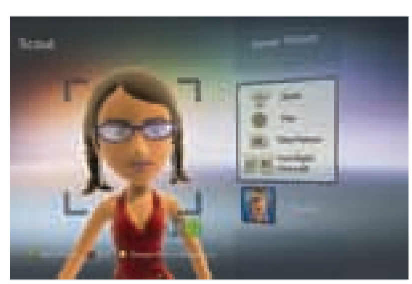
Смотрите на DVD



PlayStation Home

Sony пока не готова пригласить владельцев PS3 на новоселье – сервис PlayStation Home еще не запущен. Мы исследуем возможности бета-версии, а финальный вердикт вариации на тему Second Life вынесем, когда Home заработает в полную силу.

Читайте на странице 36



New Xbox Experience

Артем Шорохов проверяет, способен ли обновленный интерфейс Xbox 360 творить чудеса и сколько функций из анонсированных действительно оказались полезны геймерам.

Читайте на странице 40







ТЕКСТ
Иван Стасов

PlayStation Home

Любимое детище Фила Харрисона вскоре доберется до владельцев PlayStation 3. Мы побывали в волшебном мире грез Sony и вернулись оттуда живыми и невредимыми.

Помните заплывших от жира астронавтов в Wall-E? Мультипликаторы Pixar оставили им шанс в финале фильма, но предупреждение многие зрители «прочитали». Подмена жизни виртуальными играми, свиданиями, прогулками до добра не доводит. Для кого-то Home действительно станет бегством от реальности, для кого-то – расширит границы мира и даст массу новых впечатлений.

С морализаторской частью материала (а как же без нее?) мы сразу же закончим и перейдем к разбору бета-версии нового виртуального мира, который скоро примет в свои объятья миллионы владельцев Playstation 3, подключенных к ее сетевому сервису. Сразу уточним, что к PlayStation Home мы еще вернемся. В отличие от NXE, новой оболочки для Xbox 360, этот сервис еще не запущен, и после появления финальной версии мы вынесем ему окончательный вердикт.

21 ноября началось закрытое бета-тестирование Home, и тысячи пользователей получили заветный ключик, позволяющий скачать 77 мегабайт и приобщиться к одному из самых ожидаемых эксклюзивов Sony. В декабре доступ к Home должен быть открыт всем желающим. Точная дата релиза пока неизвестна; представитель SCEA на днях назвал это событие «неизбежным». Видимо, как приход весны.

После установки Home резервирует на жестком диске три гигабайта под будущие закачки и предлагает геймеру конструктор личного виртуального воплощения. Те, кто испытывал редакторы лиц в недавних играх от Bethesda, почувствуют себя как рыбы в воде. Как мы все знаем, при всем богатстве настроек добиться хоть какого-нибудь сходства с собственным лицом невероятно сложно. Я, в порядке эксперимента,







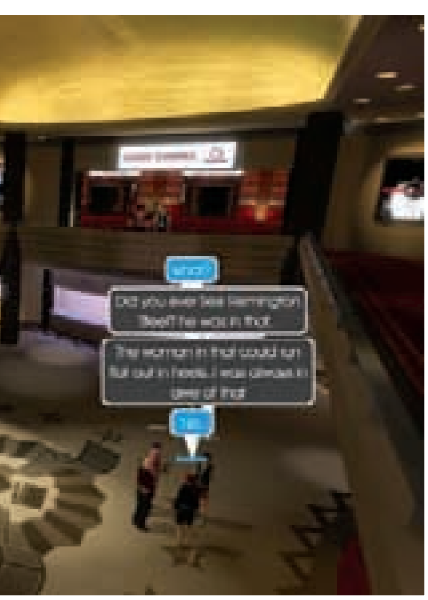
почти час просидел со своим виртуальным вариантом, подтягивая ему скулы и увеличивая размер лобной кости, но финальный результат меня так и не устроил. Здесь нельзя не вспомнить Nintendo и Microsoft (хе-хе) с их аватарами. Сделать удачную карикатуру на человека куда проще, да и веселее. Впрочем, в Home, в отличие от творений Bethesda, получающиеся люди хотя бы не слишком страшные. Следующий редактор – одежды – напомнит уже о магазинах шмоток из GTA IV. Выбор столь же небольшой, ваш персонаж ровно так же осматривает обновки и пытается их примерять. Китайских спортивных костюмов, правда, не завезли, здесь Нико Белик вне конкуренции. Наконец, попадаем в свои апартаменты и выдыхаем «Вау!». Жить мы будем в просторной студии с видом на море, подчеркнуто небрежно обставленной дорогой мебелью. Можно выйти на балкончик и полюбоваться на пирс, яхты и парящих чаек. Жизнь практически удалась, хотя бы в виртуальном воплощении. При желании меняем обои или цвет стен, в будущем обещана аудио-видеотехника – можно будет слушать музыку (с жесткого диска PS3) и повесить фотографии на стены. К слову, если вам хочется понять, чем выдуманный маркетологами имидж консолей от Sony отличается от образа Xbox 360 или, скажем, Nintendo Wii, – вам сюда, к яхтам и чайкам.

ЕВРОПЕЙСКИЙ HOME ПОНАЧАЛУ НАПОМИНАЕТ ВАВИЛОНСКОЕ СТОЛПОТВОРЕНИЕ – ВСЕ ВОКРУГ ГОВОРЯТ НА НЕИЗВЕСТНЫХ ВАМ ЯЗЫКАХ.

Нажимаем Start и обнаруживаем в своих руках некий гаджет, что-то среднее между PSP и Pip-Boy 3000 – с его помощью мы управляем многими аспектами своей жизни в Home. Переставив с места на место пару столов и тумбочек, пытаемся выйти из квартиры – включается загрузка нового блока – центральной площади. Такие загрузки будут происходить каждый раз, когда вы будете впервые заходить в новую область или здание, «весят» они по 20-40 мегабайт, при повторном входе будут подгружаться уже с жесткого диска консоли. К слову, длительность загрузок – одна из основных претензий к Home со стороны бета-тестеров, и Sony обещает что-нибудь с этим сделать.



Очутившись на площади, сначала вы увидите вокруг себя бестелесных призраков – это другие пользователи, просто их лица и одежда еще не загрузились на вашу приставку. Впрочем, происходит это очень быстро. Многие слоняются без дела, танцуют, болтают о своем. Общение в мире Home довольно хорошо продумано – на один шифт подвешены наиболее часто используемые фразы («Привет», «Откуда ты?», «Пойдем со мной» и так далее), на другой – жесты и позы (кивание и мотание головой, танцевальные движения). Наконец, можно набрать на клавиатуре или кнопками нужную фразу, или даже произнести ее, если под рукой окажется либо гарнитура, либо микрофон PS Eye – возможностей для общения предостаточно.



Европейский Home поначалу напоминает вавилонское столпотворение – все вокруг говорят на незнакомых языках. Напрасно я ищу на экране фразы на английском, а тем более русском. Хотя в торговом центре почти сразу сталкиваюсь с парнишкой из Липецка.

Площадь небольшая, помимо рекламных постеров, на ней есть огромные экраны, где транслируются (со звуком!) свежие трейлеры игр от Sony. Можно присесть и понаблюдать





за чужими беседами, а можно пройти к столикам с шашками и шахматами и сыграть партию-другую с первым встречным. Продолжаем исследование бета-версии Home в местном торговом центре. Все магазины пока закрыты, но уже видно, где можно будет расстаться с реальными деньгами в обмен на виртуальные товары. В кинотеатре несколько залов, при входе в каждый включается загрузка ролика, показывают рекламу игр PS3, BR-релизов и грядущих кинопремьер. В будущем Sony планирует транслировать с помощью Home эксклюзивные интервью с разработчиками, показывать спортивные матчи и концерты – и за отдельную плату, разумеется.

Самым интересным из доступных зданий является «Боулинг-Аллея», попав в этот комплекс, мы находим несколько столов с американским бильярдом, дорожки для боулинга и игровые автоматы со специальной аркадной версией Ecochrome, а также арканоидом и простеньким пазлом. И если автоматы – разовое развлечение, если только вы не поставили себе целью выиграть футболку с логотипом игры, то к дорожкам и киям вы будете возвращаться часто, в том числе и с новыми друзьями.

Наконец, последней возможностью, которой может похвастать бета-версия проекта, является создание собственного клуба. Вы получаете пустое помещение и декорируете его на свой вкус (помимо мебели можно, например, поставить игровые автоматы), а затем рассылаете приглашение вашим друзьям. Другие пользователи могут направить вам запрос на вступление в клуб, если их привлекает его тематика, название или слава о вечеринках, которые в нем проходят. Клубы помогают найти соотечественников или фанатов вашей любимой игры и наладить с ними контакт. На доске объявлений размещаем организационные сообщения, например, назначаем время следующей встречи.

Уже по бета-версии понятно, что Sony не прогадала с этим проектом и он будет очень популярен. Возможность встретить людей со всего мира, найти собеседников по интересам, провести время в болтовне и казуальных играх – и все это бесплатно. Да, для этого давно придуман Интернет, но вот в таком «живом» воплощении это куда интереснее. Уже известно, что многие игровые студии откроют свои здания в мире Home, за ними, думаю, туда двинутся известные бренды одежды и обуви. Sony тоже получит свой барыш – многие захотят по-особенному украсить и собственное жилье, и клуб, прикупить уникальных вещей для своего персонажа. Большая часть этого контента будет, конечно же, платной.

Судя по стабильной работе бета-версии, проект практически готов.

А теперь давайте попробуем пофантазировать, что бы мы хотели увидеть в будущих обновлениях Home? Интернет-радио для квартиры и клуба. Фотоаппарат. Музей продукции Sony. Возможность создать футболку с собственным рисунком. Флажок государства над головой аватара. Собака. Елка, снег, костюм Деда Мороза. ЗАГС. Рыбалка. Всемирный чемпионат по боулингу. Концерт настоящей группы (музыка транслируется вживую из студии, на сцене – виртуальные болванчики). Салют в его конце. А что бы хотели вы?

Самое большое достоинство PlayStation Home – то, что это действительно инновационный проект, технологически опережающий все, что имеется у конкурентов. Игра заменяет одновременно социальную сеть, интерфейс игровой приставки, MMO-игры а-ля Second Life и игры для девочек в духе The Sims. Сервис Home не имеет альтернативы для владельцев PlayStation 3, поэтому не стоит беспокоиться о конкуренции. Однако, чтобы привлекать новых геймеров, можно неустанно работать над совершенствованием всех аспектов сервиса, договариваться со все новыми и новыми партнерами, чтобы те предоставили свои игры, фильмы, музыку и бог знает что еще. И, благодаря трехмерной графике и легкости масштабирования виртуального мира, делать все это на должном уровне будет не так уж сложно еще много лет.

Новый дашборд для Xbox 360, о котором идет речь в соседней статье, – продукт сегодняшнего дня. PlayStation Home – сервис будущего. Есть только одна закавыка. Все мы знаем успешные проекты-первопроходцы, изменившие мир, – взять те же iTunes и Facebook (в российских реалиях это «Вконтакте.ру»). Но работать во имя будущего – рискованный бизнес; история жестока к тем, кто попробовал и промахнулся. Думаю, в 2009 году мы с вами узнаем, нужен ли геймерам PlayStation Home и получится ли из него новый World of Warcraft. А пока – наслаждайтесь яхтами и чайками. **СИ**

Вверху: Картинка идет в разрешении 720р, местные достопримечательности выглядят красивее города в GTAIV.

Внизу: Женские персонажи на просторах бета-версии Home попадаются пока довольно редко. Оно и понятно – гардероб совсем пустой, «надеть нечего».





New Xbox Experience



ТЕКСТ

Артем Шорохов

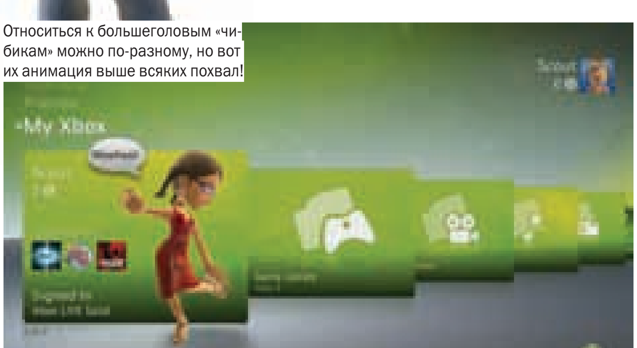
Get ready. The evolution is coming. Такими словами интриговали общественность PR-громкоговорители на всех перекрестках нашей с вами индустрии. И хотя никто и не думал выдавать New Xbox Experience (далее NXE) за нечто большее, чем он на самом деле является, шумиха стояла такая, что впору всерьез поверить, будто обновленный интерфейс Xbox 360 не только способен творить настоящие чудеса, но и вовсе ох и ах. Конечно же, ох и ах – это преувеличения да выдумки и насытить толпу пятью хлебами NXE не в силах, однако некоторая доля смысла во всей этой суете все-таки есть. Ведь неспроста «новый дашборд с человечками» появился аккурат перед тем днем, когда широкой общественности наконец дали пощупать долгожданный PlayStation Home, тем самым вынудив всех именно Home сравнивать с NXE, а не наоборот. Но оставим подковерные интриги интернет-форумам да пресс-конференциям и взглянем на обновку так, будто она – всего-навсего «новый дашборд» и ничего более. В конце концов, именно так оно и есть.

Итак, что же все-таки за зверь, этот NXE? Глобально – красивая обертка системного меню Xbox 360, под которой скрывается парочка новых функций и дежурное обновление софта. Так что сперва – только сухие факты. Официальные PR-источники называют полтора десятка «уникальных функций нового интерфейса». Коммьюнити-рупор Major Nelson потрясает списком из «десяти наиболее клевых обновок». Мы же выделим… три. Поймите нас правильно: расширение списка доступных разрешений экрана, возможность покупки контента через обычный компьютер, подключение Video Marketplace к обширнейшим ресурсам сети кинопроката по запросу Netflix, долгожданный запуск сервиса Community Games с четырьмя десятками самопальных XNA-игр – все это (и многое другое) без шуток здорово. Но все это – лишь обычный джентльменский набор регулярного обновления системы, а потому к перезапуску системного меню отношения имеет не больше, чем ложка к обеду – очень вовремя, но и только. А вот на аватарках-человечках, копировании игр на жесткий диск консоли и системе формирования команд давайте остановимся подробнее. Тем более что это именно те штуки, которые враз заставляют вспомнить о консолях-конкурентках. Подробности ищите на соответствующих врезках, здесь же хочется сказать, что начинания вышли, без всяких сомнений, удачными и полезными, но… не для всех. Так, все эти забавы с человечками не подразумевают никакой заметной практической пользы (хотя кому-то, безусловно, польстит возможность время от времени играть за себя любимого, а не за созданного разработчиками незнамо кого), до известной степени оставаясь всего-навсего деталью интерфейса, ссылающейся на пользователя – вас. Проверено опытным путем: не рвущийся на просторы Xbox Live человек, на приставке которого создан только один профайл, просто не может взять в толк, за каким дьяволом его сначала заставляют полчаса ковыряться в редакторе внешности, а потом даже не дают получившимся буратинкой «порулить». И он, в общем-то, по-своему прав: не имея длинного списка друзей, до поры скрывавшихся за крошечной квадратной картинкой, тут ловить нечего. Если же у вас есть, кого пригласить в команду, с кем, дружно гомоня и жестикулируя, можно долго обсуждать, во что же этакое зарубиться сегодня, с какого уровня, на какой сложности и кто вообще создает хост, идея с виртуальными человечками должна прийтись по вкусу.

Как и сама возможность командных взаимодействий – отныне не нужно запускать онлайн-лобби Dead or Alive 4, чтобы дружною гурьбой обсудить особо трудную ачивку или, если угодно, Наташку из соседнего отдела. А когда консенсус достигнут – одним нажатием кнопки всей командой отправиться в рейд на все ту же ачивку (с Наташкой этот номер, увы, не пройдет, не придумали пока такой кнопки…). Ну а если вы совсем друзья не разлей вода – вам понравится приложение Photo Party, где можно с пристрастием рассмотреть, обсудить и оценить фотографии (далась вам эта Наташка!) или любые другие картинки прямо в реальном времени. Суровым сибирским соклановцам рекомендую скриншоты Gears of War 2 с последнего турнира. Но, как вы понимаете, все эти радости безжалостно оставляют за скобками всех тех геймеров-социопатов, сторонящихся онлайна и живого голосового общения, что предпочитают в одиночку проходить сюжетные режимы любимых игр, лишь недоуменно пожав плечами на любые строчки в меню за исключением Start New Game и Options.

И, наконец, копирование игр с дисков на HDD консоли – то единственное, ради чего тертым offline-игрокам имеет смысл всерьез заинтересоваться NXE. Разумеется, здесь не обошлось без ложки дегтя – но отнюдь не потому, что где-то или что-то сделано плохо, нет. Виноват, как всегда, синдром завышенных ожиданий. Подробности читайте в соответствующей врезке, но если вы без подсказки знаете разницу между инстал-





Относиться к большеголовым «чибикам» можно по-разному, но вот их анимация выше всяких похвал!



Вверху: Хотя все старые юзерпики и сохранились, многие предпочитают фотографировать своего аватара.

А как же Россия?

Всем, кто «на свой страх и риск» подключился к Xbox Live и чихать хотел с высокой колокольни на то, что сетевая служба, дескать, до сих пор не запущена в Российской Федерации, NXE уже доступен – и с поправкой на скорость печати журнала доступен уже довольно давно: как-ни-как, это обновление обязательное и отказаться от него нельзя. Другое дело – все остальные. Им ведь тоже хочется устанавливать игры на HDD и наряжать человечков! Что ж, танцуйте: как сообщил представитель российского отделения Microsoft, консоли с предустановленным новым дашбордом появятся на прилавках уже ближайшей весной. Тогда же инсталлятором данного интерфейса будут снабжены свежие игры – для тех, кто уже обзавелся Xbox 360, но все еще не подключил его к Интернету. Предвещает ли это скорый запуск Live в нашей стране? Очень может быть. Но, как водится, «никаких комментариев». А на нет и суда нет.



Слева: Так выглядят в NXE старые, «не оптимизированные» темы. Все бы ничего, да только серый «подоконник» снизу обрезает добрую треть картинки.

ляцией и созданием виртуального образа диска, а заодно примерно представляете, как вообще устроены игры, то… В общем, врезку можете и не читать. На сегодняшний день не так уж много игр, которые имело бы смысл устанавливать на жесткий диск (и это еще при условии, что на вашем HDD достаточно свободного места) в расчете не только на снижение шума и нагрузки на привод, но и на увеличение производительности. Продолжительность «статичных» загрузок уменьшится примерно на треть, а вот с динамичными все очень сильно зависит от качества самой игры. Нужно ли упоминать, что до сегодняшнего дня никто из производителей специально для этой возможности свои продукты не оптимизировал? И нужно ли задаваться вопросами из серии «Насколько хорошо поработали над управлением видеопамятью авторы тормозящей на каждом углу поделки?». Да, предустановленные GTA IV и Mass Effect выглядят опрятнее, а Mirror's Edge совершенно перестает задумываться, как бы получше нарисовать до поры прятавшийся под крышами город. Но отличия эти нужно искать с лупой и, признаться, изрядной трещинкой в душе – все мы с удовольствием играли и в то, и в другое, и в третье, не помышляя о жалобах. И до поры, когда увидят свет новые игры – те, что изначально заточены под быструю подгрузку данных напрямую с HDD, главной чертой этой, вне всякого сомнения, полезной и любопытной NXE-функции так и останется непривычная тишина в комнате с запущенной на Xbox 360 игрой. Но и это уже, согласитесь, немало.



Палка, палка, огуречек…

Первый запуск NXE в обязательном порядке начинается с создания своего альтер эго: предстоит выбрать пол и слегка подкорректировать фигуру, после чего с головой погрузиться в «настройки лица». Причесок, улыбок, глаз и ушей тут предостаточно – вполне хватает, чтоб не натыкаться через раз на своих братьев-близнецов, как в плохой индийской мелодраме. Другое дело – одежда. Ее пока не слишком много, так что вся надежда на грядущие апдейты (по обещаниям, новые порции как платного, так и бесплатного шмотья в Xbox Live будут появляться дважды в месяц; и даже ходят разговоры о том, что костюмчик-другой получится отхватить в награду за сугубо игровые достижения). В любой момент вы вольны «отредактировать» своего аватара или вовсе удалить его, чтобы создать с нуля кого-то новенького. В качестве вишенки на торте – приятная возможность «сфотографировать» чадо на юзерпик с любого понравившегося ракурса.

Многие попрекают Rare (а именно Rare занималась дизайном и разработкой всего этого добра) тем, что, мол, не придумали ничего лучше, чем утырить идею у Nintendo, давным-давно подарившей миру человечков-Mii. И действительно, если отбросить детали, концептуальное сходство просто потрясающее! Но скандала отчего-то не случилось. Что ж, все мы помним, что прежде чем сработаться с Microsoft, знаменитая английская студия плотно сотрудничала с Nintendo, и не исключено, что корнями вся эта история уходит еще в те дремучие времена. Если верить Марку Беттериджу (Mark Betteridge) из Rare, «аватарная» концепция разрабатывалась еще четыре года назад – для запуска Xbox 360, то есть формально первопроходцами была именно их команда. Позиция не сказать чтобы очень уж убедительная, но… Решайте сами, верить или нет. В конце концов, главное вовсе не это. Главное – то, как распорядятся своими человечками и Nintendo, и Microsoft. «Мы уверены, что это большой – огромный! – шаг вперед, открывающий перед нами самые широкие возможности, – раздает интервью Марк. – Мы верим, что NXE – это только начало чего-то грандиозного. Мы не просто что-то там сделали и оставили покрываться пылью, нет. Все это – лишь первый шаг навстречу неизведанному». И пусть первые лица Nintendo тоже обещали золотые горы, так хочется вновь поверить. Ты ведь не обманываешь нас, Марк?

Что имеем в сухом остатке? Обширный набор больших и маленьких полезных функций – раз. Визуально похорошевшее и слегка усложнившееся в навигации системное меню – два. Усиление интеграции с Сетью и очевидный курс на будущее в обнимку с Xbox Live – три. «Готовьтесь. Эволюция грядет». А уж хотите ли вы этого – вопрос другой. И если кто-то радостно бежит впереди и машет флажками, то кто-то крепко держится за старое, отчаянно не желая никаких перемен. Мы, редакция «Страны Игр», поддерживаем первых и понимаем вторых.



ВСЕ ЭТИ РАДОСТИ БЕЗЖАЛОСТНО ОСТАВЛЯЮТ ЗА СКОБКАМИ ГЕЙМЕРОВ-СОЦИОПАТОВ, СТОРОНЯЩИХСЯ ОНЛАЙНА И ЖИВОГО ГОЛОСОВОГО ОБЩЕНИЯ.







Advanced Premuim Theme: Ninja Blade



Advanced Premuim Theme: Forza Motorsport 2



Advanced Themes

Не секрет, что большинство прошлых «тем» (в том числе и купленные за деньги) хотя и остались пригодны, из-за ряда особенностей в новом дизайне стали неактуальны и плохо сочетаются с нынешним внешним видом дашборда. Исправить ситуацию призваны так называемые Advanced Premium Themes, появившиеся на виртуальных полках Live Marketplace в день запуска NXE. Каждая такая тема не только меняет фоновую картинку (к слову, возможность выставить фоном любой графический файл с флэшки или диска никуда не делась), но и в определенной манере стилизует элементы интерфейса, окна меню и, самое главное, преображает длинную «улицу» friend-списка с аватарками друзей трехмерными «декорациями». Стоят такие «продвинутые» темы недешево, 250 microsoft points, но и выглядят подчас очень и очень здорово. Одна беда: далеко не на все из них перед покупкой можно взглянуть хотя бы одним глазком, а отдавать настоящие деньги за кота в мешке не хочется никому – это признает и Майор Нельсон в своем блоге, и даже обещает повлиять на команду разработчиков (в частности, уже был «день скидок», когда некоторые premium-темы временно продавались по 180 MP). Ну а пока суд да дело, в Интернете уже создаются сообщества людей, покупающих свежие темы и выкладывающих их фото в свободный доступ, чтобы облегчить друг другу муки выбора.
Вот полный на сегодня список Premium-тем: Gears of War 2 (3 штуки: Bare Your Teeth, Hope Runs Deep и Last Day), Halo 3, Halo Wars, Fable II (Albion), Castle Crashers, The Last Remnant, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Forza Motorsport 2, Call of Duty: World at War, Sonic Unleashed, Guitar Hero World Tour, Rock Band 2, Tomb Raider: Underworld, Ninja Blade (только в Японии), Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, Aqua Teen Hunger Force, Battlestar Galactica, Hardwood Spades, Agarest Senki (только в Японии). Кроме того, в списке уже имеющихся тем вы можете найти предустановленные бесплатные «День» и «Ночь».

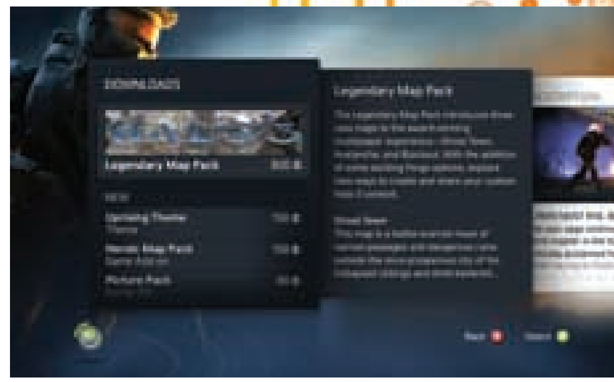




Реклама
GEARS OF WAR 2
НАДЕЖДА ЖИВЁТ
www.gearsofwar.com
18+
www.pegi.info
© 2008, Epic Games, Inc. Все права защищены. E pic, Epic Games, логотип Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix и логотип Crimson Omen являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Epic Games, Inc в США и других странах. © 2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft.



Справа: Из-за обилия контекстной графики доступ к онлайн-разделам менюшек ощутимо замедлился, что едва не лишило Xbox Marketplace одного из главных преимуществ перед PlayStation Store – быстродействия.



Внизу: Из «больших» игр аватарами пока отметилась лишь «викторина для киноманов» Scene It? Box Office Smash. Ее демоверсию вы можете найти в Live.



Игры с человеческим лицом

На момент запуска NXE вытащить свежесозданное альтер эго можно было в три давно знакомые XBLA-игры (разумеется, не раньше чем обновите их в Xbox Live), а именно Hardwood Hearts, Bomberman Live и Uno. Конечно же, чуда не произошло: обе карточные забавы предсказуемо используют человечков взамен скучных «геймерпиков» (причем авторы Uno действительно постарались, расщедрившись даже на уникальную анимацию, а в Hardwood Hearts вся эта затея выглядит слепленной наспех), а вот «Бомбермен» ожиданий не оправдал: сыграть за себя любимого никак не получится, принаряженные аватары щеголяют обновками только в лобби.

Неудивительно, что флагманом новых начинаний выступила свежая A Kingdom for Keflings – первая настоящая игра, которую от начала и до конца можно (и нужно! – читайте нашу рецензию в рубрике Live Network Channel) пройти, влезши в шкуру виртуального своего двойника, с любовью и выдумкой созданного вами в редакторе от Rare. Конечно, стандартных персонажей-гигантов игра тоже пытается предложить, но кто же на них согласится, когда можно рубить лес, строить дома и пинать лилипутов «своими собственными» руками и ногами? К чести Rare, следует сказать, что даже самый неказистый аватар выглядит куда лучше исходных героев, а сама студия NinjaBee достойна похвалы за хороший набор анимации и забавные действия-эмотиконы, для игры, вроде бы, и ненужные, но, без сомнения, оживляющие и без того нескучных человечков.

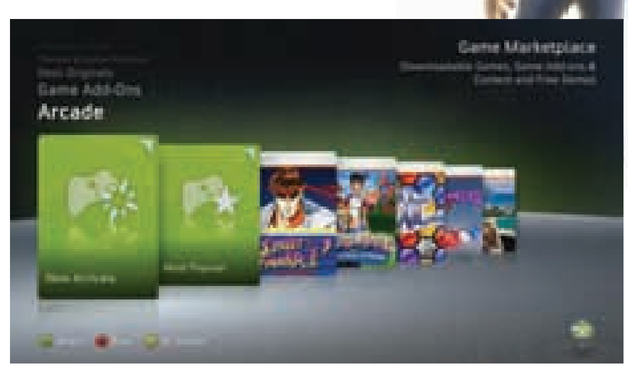
Из неигрового софта стоит обратить внимание и на уже упомянутую Photo Party. Помимо своих основных функций (напомним: просмотр и обсуждение фотографий и обычных картинок всеми приглашенными членами команды), она также наделяет всех участников премилой анимацией, и если вам непременно хочется увидеть, на какие еще действия способен ваш аватар, возможно, имеет смысл скачать программу и просто так, «чтобы было», благо она совершенно бесплатна, хоть и не включена в базовый комплект NXE.

A Kingdom for Keflings на сегодняшний день – единственная игра, в которой можно полностью взять под контроль свое альтер эго.

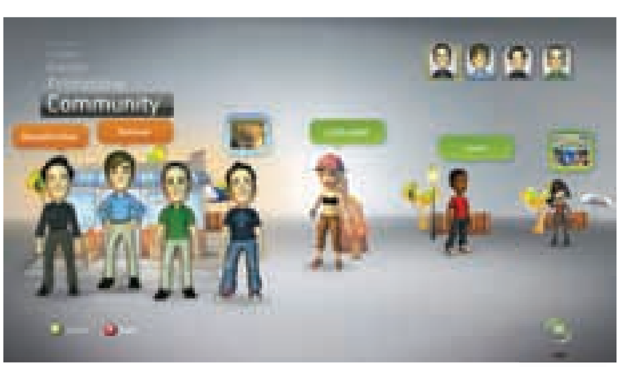


КОПИРОВАНИЕ ИГР С ДИСКОВ НА HDD КОНСОЛИ – ТО ЕДИНСТВЕННОЕ, РАДИ ЧЕГО ТЕРТЫМ OFFLINE-ИГРОКАМ ИМЕЕТ СМЫСЛ ВСЕРЬЕЗ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬСЯ NXE.

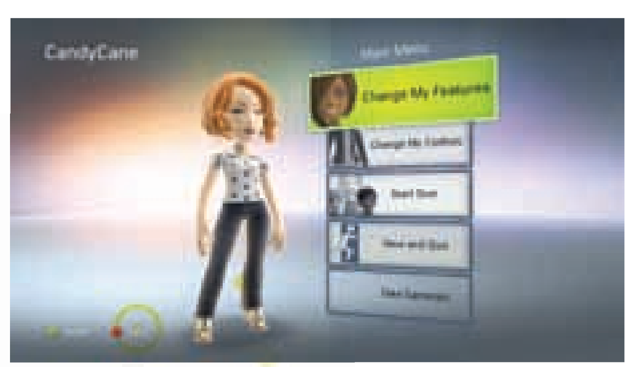
Справа: По сути, навигация в NXE практически не изменилась со времен Blades-интерфейса. Но отказ от горизонтального скроллинга в пользу вертикального рождает ненужные ассоциации с XMB… Впрочем, старый добрый дашборд всегда доступен по нажатию Guide button. Причем – даже во время игры.



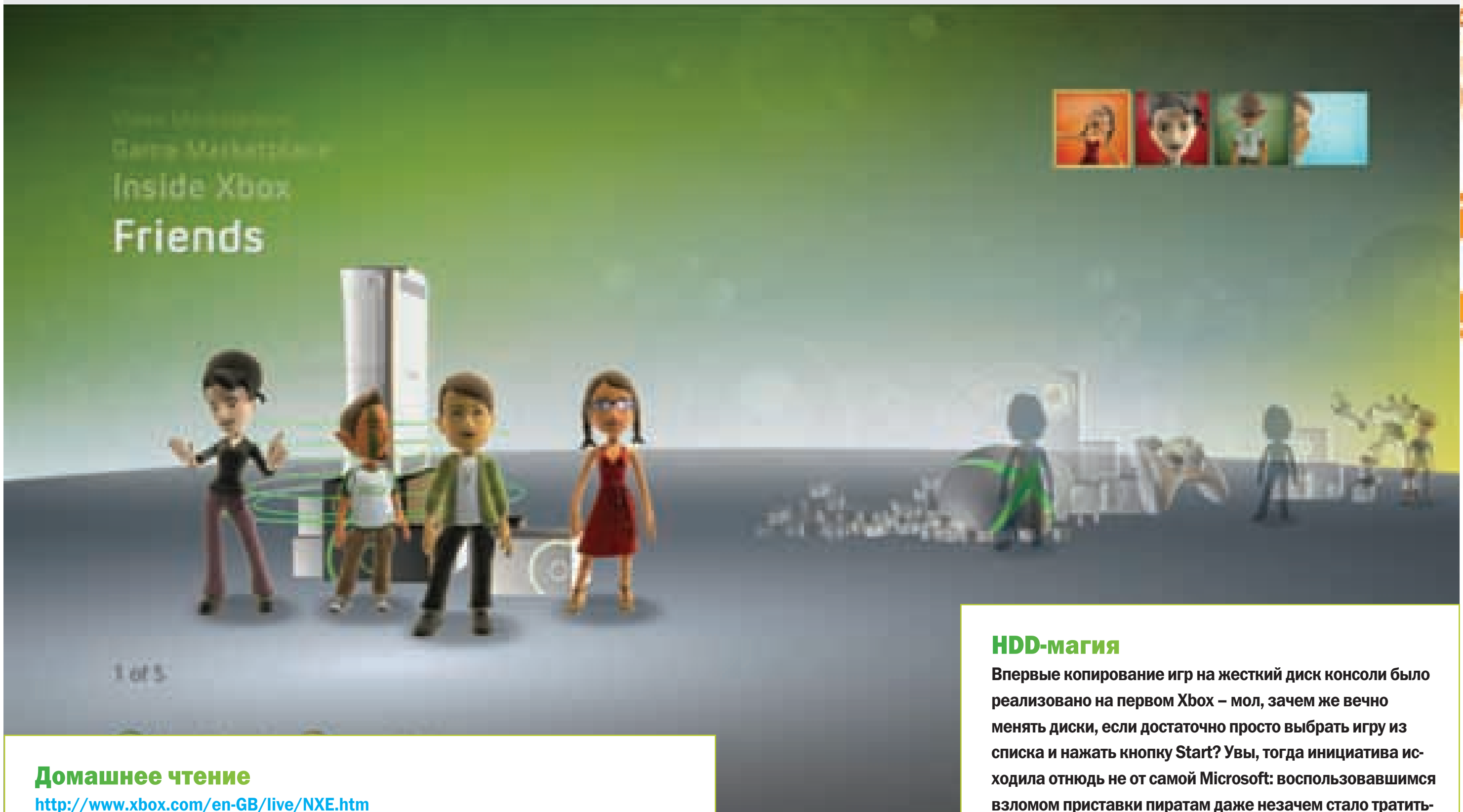
Справа внизу: При видимом обилии возможностей, вызывает недоумение отсутствие некоторых действительно важных элементов внешности, явно не хватает настроек фигуры (особенно женской, если вы понимаете, о чем я), да и одна на всех анимация слишком режет глаз.



Вверху: Пример «пробного» дизайна NXE. Скриншоты с такими вот страхолюдинами зачем-то отдали на растерзание прессе накануне E3. Унять вал недоумения впоследствии не помогли даже «правильные» картинки.




Реклама
COOLER MASTER
Тихий шёпот мощных вычислений
Порадуйте себя почти неслышным шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.
Silent Pro M
www.coolermaster.com
Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Шедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57
Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39
Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КламаС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04



Вверху: Одновременно в команде может состоять до восьми человек. При этом вовсе не обязательно заниматься чем-то одним: можно продолжить отлично болтать, даже если все разбрелись по разным играм.

Домашнее чтение

http://www.xbox.com/en-GB/live/NXE.htm

Большой раздел на официальном сайте Xbox, целиком и полностью посвященный NXE. На момент написания статьи были запущены еще не все подразделы, так что возможно, здесь вы узнаете что-то новенькое. Также подразумевается, что именно здесь в будущем будут публиковаться все новости относительно дальнейшего развития New Xbox Experience.

http://majornelson.com/archive/2008/11/19/top-10-things-to-do-when-you-get-the-new-xbox-experience.aspx

Тот самый «Топ-10 лучших причин, чтобы полюбить NXE» от Майора Нельсона и прилагающееся обсуждение.

http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=342627

Раздел форума NeoGAF.com, в котором пользователи на общественных началах ведут учет всех выпущенных для NXE premium-тем и делятся их фотографиями.

Advanced Premuim Theme: Halo Wars



Advanced Premuim Theme: Fable II (Albion)



HDD-магия

Впервые копирование игр на жесткий диск консоли было реализовано на первом Xbox – мол, зачем же вечно менять диски, если достаточно просто выбрать игру из списка и нажать кнопку Start? Увы, тогда инициатива исходила отнюдь не от самой Microsoft: воспользовавшимся взломом приставки пиратам даже незачем стало тратиться на болванки – скидывай имеющиеся игры прямиком на винт «клиента» да делай деньги прямо из воздуха.

На сей раз стратегия поменялась. Создать виртуальный образ любого игрового диска NXE вам предложит в первую очередь «для ускорения загрузок и снижения электропотребления». На нашем с вами языке это означает «чтоб меньше ждать и больше слышать». А в целях профилактики пиратства вам все равно придется при каждом запуске с винчестера предъявлять консоли диск, чтобы та перестала беспокоиться и дала вам нормально поиграть – он играет роль своеобразного «ключа».

Но прежде чем вы броситесь в магазин за HDD повместительнее, давайте внесем некоторую ясность.

И перво-наперво разведем понятия «инсталляция» и «копирование». Если вы привыкли иметь дело с компьютерными играми, вы знаете, что установка игр там подразумевает заметное переустройство всей внутренней системы игры, распаковывание файлов, установку и подключение библиотек и всевозможных модулей – в общем, все то, что необходимо для нормального функционирования до поры находящейся в «замороженном виде» программы; без этого она просто не сможет работать. В случае с домашними игровыми системами (за исключением некоторых, требующих обязательной инсталляции PS3-игр) диск представляет собой не склад архивов с файлом-инсталлятором, а уже готовую к запуску игру, которая читается консолью «на лету» и, конечно, в большинстве случаев просто не приспособлена для подобных манипуляций.

Что же делает NXE? Всего лишь целиком и полностью копирует весь диск как он есть и «переводит стрелки» с DVD-привода на получившийся файл. К слову, именно поэтому разные игры в установленном виде занимают разное количество места на HDD, а вся операция, в зависимости от объема и количества файлов, может занимать от трех до десяти минут. Как результат – полное бездействие DVD-привода во время игры (а значит, и отсутствие шума) и прямой доступ системы к любым файлам, что потенциально может заметно уменьшить время статичных загрузок и полностью изжить динамические. На деле же все очень сильно зависит от внутреннего устройства каждой конкретной игры. Если она, к примеру, создана так, что каждую минуту пытается затолкать в видеопамять данных больше, чем под силу DVD, но меньше или столько же, чем это возможно при прямом доступе, то всякие задержки действительно исчезнут. Если же причина частых подгрузок во время игры отнюдь не в скорости считывания данных, а в мало приспособленном к подобным новшествам движке, то… В общем, вы поняли – чудес не бывает.





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Наша яркая молодость

Пока все играют в Fallout 3 и прочую модную дребедень, я себе нашел занятие поинтереснее.

На днях забрел в «Хитзону» и на стойке с обучающими программами (вроде «Трех злобных поросят против волка-вегетарианца») нашел диск с игрой «Соседка по комнате». На обложке, понятное дело, три милые анимешные мордашки – воплощение невинности и кавая. Для тех, кто не в теме, может легко сойти за детскую игру. С тыльной стороны диска, как с удовлетворением обнаружил, скромно написано «без цензуры» (кстати, вранье: квадратики в стратегических местах есть, хотя в русской версии X-Change 2 их не было). Еще там обнаружился значок 18+ (что логично), пиктограмма «голые сиськи» (чистая правда), пиктограмма «матерные слова» (вранье) и пиктограмма «пропаганда тяжелых наркотиков» (гнусное вранье). Впрочем, повторюсь: если специально не вникать и не искать все эти значки, можно легко купить игру ребенку по незнанию. А если вникать, не купить по причине вранья в трех местах. Наконец, уверен в том, что большинство читателей «СИ» вообще не в курсе, что в России уже несколько лет легально издаются хентайные японские игры на русском языке. Ни рекламной, ни PR-поддержки им не оказывается. А раз геймеры не в курсе, то и находят диски в магазинах, и покупают их разве что случайно.

«Соседка по комнате» – локализованная версия хентайной интерактивной новеллы Heart de Roommate от студии Angel Smile. Это достаточно известная среди ценителей игра, хоть и не лучшая в жанре. На английский была переведена американской компанией G-Collections еще в 2004 году; с тех пор в продажу в США поступило уже два десятка хитов с названиями в духе Do You Like Horny Bunnies? 2 и Let's Meow Meow!. Для России хентайные симуляторы оптом закупила компания «Акелла», локализацией занимается некая Macho Studio, выходит все это добро под лейблом «Полет дракона». Всего, как нам рассказал представитель издателя, у нас выпущено 16 (шестнадцать!) таких игр. Из них, что характерно, в редакцию «Страны Игр» догадались прислать только одну – упоминавшуюся выше X-Change 2 (сюжет: в результате научного эксперимента в школьном кружке химии мальчик превращается в девочку, а затем всю игру пытается как-то это исправить). Серьезнее издатель отнесся к сериалу Sakura Taisen (к слову, две части уже вышли, остальные переводятся; мы в свое время даже порекомендовали локализаторам собственного специалиста по сериалу), что неудивительно, – это проект на порядок (в смысле, в десять раз) дороже и важнее.

Выражение «симулятор знакомств», которое довольно часто используется для описания жанра интерактивных новелл, не вполне верно. Как правило, от ваших действий и вправду зависит, с кем именно завяжет отношения главный герой, но это обычно лишь малая часть игры. В Heart de Roommate за одно прохождение – несколько часов! – вы встретите две-три постельные сцены. Столько же, сколько и в Fahrenheit, например. Игра делится на двадцать шесть «эпизодов» – совсем как типичный аниме-сериал, и до секса дело доходит только к тринадцатому.

Главный герой, Юске Савада, – типичный для романтических комедий слабовольный, но зато добрый в душе старшеклассник-неудачник. Родители переводят его в школу в другом городе, забыв записать в общежитие. Бродя в расстройстве по городу (денег в кармане мало, жить негде – хоть иди и вешайся), он натыкается на подругу детства Асуми, которая соглашается его приютить на время в собственной комнате. Проблема в том, что обитает она в женском общежитии, куда мальчикам ход заказан. Чтобы никто не поднял скандал, Юске переодевают в девочку – и в таком виде он ходит по дороге в школу и обратно. Впрочем, ощущает он себя вполне нормальным мальчиком и потихоньку влюбляется в одну из трех соседок по комнате. Какой именно из них признаться в любви – решать вам.

Главное в игре, впрочем, – не серия решений, приводящих к правильному (взаимные чувства) результату, а детали. Юске и его подруги участвуют в соревнованиях по бейсболу, готовятся к контрольным, ходят по ресторанам, отдыхают на горячих источниках и даже помогают беременной кошке разродиться. Поначалу герой является для девушек большой живой игрушкой – он выполняет мелкие поручения и терпеливо сносит все издевательства. Но мало-помалу он завоевывает доверие и гиперактивной Асуми, и скромной Томоэ, и странной Маруму. Приближается окончание школы, а с ним – и необходимость выбирать дальнейший путь. Каждому – свой. Сможет ли зародившаяся дружба выдержать испытание временем и расстоянием? А любовь? А изменой?

Несмотря на ограничение 18+, я на полном серьезе считаю, что эти игры необходимо рассылать в школы – в девятые-одиннадцатые классы. За счет государственного бюджета. Говорят, что к телеканалу 2x2 опять появились претензии – по поводу сериала Great Teacher Onizuka. Так вот, «Онидзука» и игры, вроде «Соседки по комнате», вправляют мозги школьников лучше, чем любая формальная пропаганда любви, дружбы и взаимовыручки. Потому что очень честные и наивные. Бедность изобразительных приемов (интерактивная новелла – это такая короткая аудиокнига с сопровождающим текстом и пятью десятками картинок на все про все), укуренный русский перевод (боюсь, что локализаторы уже свихнулись, переводя шестнадцать хентайных игр) и WTF-сюжет о переодетом мальчике выбивают из колеи. А в измененном сознании очень легко дорисовать в голове недостающие детали, основываясь на собственном жизненном опыте. Ведь при всем различии культур, заботы и радости школьников в России и Японии очень похожи. А как дорисуются – так и самые нелепые фразы обретут смысл, о котором не догадывались даже разработчики.

Пока я писал эти строки, в моем блоге внезапно появился вот такой комментарий: «У японцев есть сериалы обо всем на свете: о боксе, о бейсболе, о команде чудаков, ищущих паранормальные явления, о профессиях учителя, летчика, теннисис-







та. А у нас ничего для подростков нет, вот и лезут к ним в головы всякие мерзавцы со своей антикультурой. В результате у них – 0,4 убийств на 100 тысяч населения, а у нас – около 16». Действительно, у нас не умеют искренне и открытым текстом рассказывать о важном применительно к подросткам. Не поюморить, не выдавить слезу высосанной из пальца трагедией, не продемонстрировать умение красиво снимать фестивальное кино. Все немногие исключения, как ни странно, из советской эпохи: «Ералаш», «Ну, погоди» и иже с ними. Там, правда, не было секса, что тоже довольно смешно. Глупо притворяться, что его нет и всячески бороться с любыми попытками рассказать правду, – гораздо лучше выстроить правильную систему ценностей, в которой он есть. И не с помощью раздела о размножении приматов в учебнике биологии. Это не работает, если вы не в курсе.

Последнее, что хочется сказать о «Соседке», – то, что в русской локализации нет мата (в англоязычной версии полно вариаций на тему fuck), сохранена оригинальная японская озвучка, а текст изобилует перлами в духе «я протянул к ней свою верхнюю конечность». Естественно, никаких оценок игре мы ставить не будем. Но если бы понадобилось – свои восемь баллов из десяти она вполне могла бы заработать. Вполне возможно (даже почти наверняка это так!), что начинать знакомство с японской массовой культурой не стоит с «Соседки». Для начала нужно промыть мозги с помощью Love Hina и His and Her Circumstances (KareKano). Заново пройти Final Fantasy X и Grandia II. Но сильно подозреваю, что раз уж вы взяли в руки журнал «СИ», то все необходимые базовые условия уже соблюдены. А раз так – загляните в ближайший магазин. Ах да, совсем последнее: чтобы влюбить в себя Асуми, нужно показать себя настоящим мужчиной, а секретный эпизод с учительницей Ёсики появится в разделе «Альбом» после выполнения ряда условий. Удачи.





ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Эпоха цифры

Численные оценки давно уже стали неотъемлемым атрибутом любого издания, где публикуются рецензии, но эти баллы зачастую воспринимают в отрыве от статей, что в корне неверно.

Наверное, каждый, кто хоть изредка посещает форумы «Страны Игр» – или, на худой конец, «РС ИГР – хотя бы раз в жизни был свидетелем бурных дискуссий, вызванных спорной оценкой. Обсуждение редкого номера обходится без хотя бы одного читателя, вопрошающего: «как могли недооценить мою любимую игру, когда какому-то… выставляют десятки?!» Зачастую за этим следуют пассажи о всемирных масонских заговорах, обвинения в адрес «продажной» редакции и «необъективного» автора, бесконечные и бессмысленные споры ….

Как ни парадоксально, полемику в девяти случаях из десяти вызывает не сам текст рецензии, даже если в нем журналистская желчь плещется через край, а только лишь итоговый балл, выставленный игре. Или фильму, или книге – природа оцениваемого продукта в данном случае совершенно неважна. Порой кажется, что на критику в материале, сколь бы обильной она ни была, никто и не обратит внимания, если выставить в итоге достаточно высокий итоговый балл. Верно и обратное – похвалу в тексте забудут, а вот низкую оценку их любимой игре обязательно припомнят.

Мне не раз приходилось встречать читателей, которые, открывая очередной разворот журнала, прежде всего, обращают внимание на оценку. И их можно понять – если они впервые слышат о теме статьи, то балл сразу поможет понять, стоит ли вообще обращать внимание на данный продукт. Однако порой нездоровый интерес к оценкам, выставляемым журналами, переходит границы разумного.

Ясно, что любая рецензия в той или иной степени несет оттенок субъективности – на нее что только не влияет! Это и личные предпочтения журналиста, и наличие или отсутствие конкурентов (скажем, Spore получает большие плюсы просто за то, что ничего подобного прежде не было), и ожидания, возлагавшиеся на проект. Совсем иное дело цифра – красивая, однозначная, избавленная от словесных оков – в ней нам зачастую видится объективность. Но ведь это совсем не так. Оценка произведению искусства, а игры имеют все основания считаться особым видом искусства, – это не счет на табло в футбольном матче, который однозначно указывает на победителя встречи. В этом и кроется корень проблемы – числовую оценку подчас воспринимают, как некую абсолютную истину в последней инстанции, приговор, вынесенный изданием, что неверно. Простите за дурную игру слов, но не стоит переоценивать выставляемые в журналах оценки.

Фокус в том, что еще никто не придумал однозначных критериев, по которым можно было бы оценивать произведения искусства – будь то литература, кино, живопись, музыка или игры. Да, существуют определенные элементы, которые поддаются четкому и однозначному анализу, в случае с играми это – графика, присутствие ярких нововведении или серьезного сюжета. Но вот то, как сюжет подан, атмосфера игры, увлекательность геймплея – это вещи гораздо менее конкретные и однозначные. Поэтому разложить произведение искусства на простые составляющие – еще недостаточно, чтобы его в полной мере оценить.

Помните, столько копий было сломано, когда «Темный рыцарь» вознесся на вершину рейтинга imdb.com, оставив позади и «Побег из Шоушенка» и «Крестного отца»? Одни бросились ругаться на форумах, доказывая, что их любимое кино лучше, другие стали сбивать рейтинг «Темному рыцарю»… А ведь на самом деле все три картины заслуживают свои высшие оценки, но это – разные десятки. Даже в рамках одного жанра не существует никакого гамбургского счета. И потому утверждения в духе «у Devil May Cry – девять баллов, а у Force Unleashed – только восьмерка, поэтому первая игра круче» вряд ли могут вызвать у думающего человека что-то, кроме снисходительной улыбки.

Так что же получается: оценки – лишь дань журналистским традициям и на самом деле не стоит обращать на них особого внимания?.. Конечно, нет. Во-первых, как уже было сказано выше, они могут служить ориентиром – если вы никогда не интересовались жанром стелс-экшнов, то десятка, выставленная очередной части Metal Gear Solid, может послужить достойным поводом обратить на игру внимание и внимательнее прочитать текст о ней. Во-вторых, любая оценка бессмысленна в отрыве от конкретной рецензии, но она служит упрощенной квинтэссенцией всего того, что журналист хотел сказать в своей рецензии, воплощенной в числовом виде. Наконец, в-третьих, необходимость выставить оценку заставляет автора во время прохождения игры внимательнее отслеживать достоинства и недостатки, отчего статья (ради которой, напомню, все и затевается) становится только лучше. Но прошу все же запомнить: текст – первичен, численный вердикт – лишь необязательное дополнение к нему.



Акелла
PT BOATS
МОРСКОЙ
ТАКТИЧЕСКИЙ
СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ
ОХОТНИК
Курс на победу!
РЕКЛАМА
www.pt-boats.net
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Национальный консьюмеризм

Пока по планете катится кризис, очень удобно заниматься исследованиями человеческих привычек и образов жизни. Особенно ярко начинают проявляться чисто русские черты характера, обострившиеся из-за желания не просто выйти из сложившейся ситуации, а выйти с комфортом.

Кто-то из современников говорил, что любая компания представляет собой уменьшенную модель страны, в которой она работает, с несколькими гипертрофированными чертами. Иными словами, законы менеджмента одинаковы и для правительства, и для «управляющего залом» в крупном супермаркете. Второму, правда, сложно проявить себя на всех фронтах – и поэтому он выбирает один и сражается на нем до последнего. Среди управляющих немцев всегда найдется педант и аккуратист, работающий в паре с гиперактивным нахалом. Среди французов – демократ и патриот, напарник вольного художника всегда подшофе (что характерно, оба будут арабами, но речь не об этом). В России же главные национальные управленческие черты плохо выражаются короткими определениями. С одной стороны, это безудержная щедрость в стремлении угодить, а с другой – желание максимально окуклиться в состоянии «оставьте меня в покое». Проще говоря, всемирно известные «пьяный русский» и «русский с похмелья». Как ни странно, именно эти черты прослеживаются в каждом принятом решении, что прекрасно видно по складывающейся новогодней политике продавцов-ритейлеров.

Как известно, Новый год давно стал большим праздником не только для простых обывателей, но и для компаний, продающих разнообразное «железо». Объемы продаж росли как на дрожжах вплоть до самих праздников, а на новогодних каникулах менее удачливые покупатели сметали с полок все остатки. И как раз в это время склады наполнялись новыми партиями, обеспечивающими безбедное существование продавцам на полгода вперед. Но так было раньше. Теперь, опасаясь кризиса и не имея возможности взять кредит, ритейлеры продают то что есть в наличии, а стратегию дальнейших действий определяют как раз исходя из описанных выше черт. Как это выглядит на практике? Отвратительно, если честно.

Добрая половина крупных торговых сетей выбрала в экстремальной ситуации рисковый путь «пьяного русского» (почему? а кто поймет загадочную русскую душу). Общая концепция выглядит приятно – за любые деньги, в числе которых и кредиты под чудовищные проценты, склады набиваются хайтечными новогодними подарками – нет счета видеокартам, приставкам и прочим полезным в хозяйстве приборам. Разумеется, такое рвение не проходит даром и конечная цена начинает неумолимо расти. А кто из нас, придя за новым поколением PSP будет покупать его за цену двух старых? Наиболее вероятное желание для покупателя – развернуться и проследовать в магазин напротив. Где, для примера, управляют делами «русские с похмелья». Без выработки системного плана и расчета стратегии, они принимаю единственно верное с их точки зрения решение, как сохранить бизнес. Заметьте, именно сохранить, а не преуспеть, как их более рисковые коллеги. Закупки сокращаются и отменяются, под новогодние распродажи выгребаются все склады, и самое убогое старье под видом товара с огромной скидкой поступает в продажу. К точке перехода в новый год такие продавцы подойдут в более ликвидном состоянии – на руках почти нет товаров, но и денег выручено не так уж много… В том числе, неясно хватит ли их для посленовогоднего продолжения банкета.

Ритейлеры, сети, продавцы – какое дело до этого нам? Зная стратегию продавца, легко построить стратегию покупателя. По инсайдерским сведениям, более половины компаний, занимающихся продажами гаджетов и высокотехнологичных товаров, уже встали на скользкий путь, точнее, на один из двух скользких путей. А значит, надо просто разработать собственную покупательскую стратегию и применить ее, пока не поздно. Запланированы покупки новинок? Непременно отложить их на постновогодний период, когда «пьяным» придется скидывать непроданный и залежавшийся товар. В любом случае, скидки в этот период достигнут апогея. Есть обратное желание успеть купить уже немолодую PS2 или Guitar Hero 2? Бегом в магазины за поисками спецпредложений у «похмельных», дешевле уже не будет. А скорее всего, не будет и вообще – в условиях кризиса экономить хотят все, а значит приносящее мало прибыли классическое «железо» превратится в «товар под заказ», с соответствующей ценой.

Конечно, это сценарий – не более чем сферический конь в вакууме. Сбудется он только при условии огромных предкризисных трат, в которых погрязли многие наши соотечественники. Но таких очень много, судя по тому, что я вижу ежевечерне около московской Горбушки…


ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"
СОЮЗ
PLAYSTATION Network
Blu-ray Disc
7+
www.playstation.ru
LittleBIG Planet™
PLAYSTATION 3





ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
человек из прошлого

Самоделкин must die!

Глобализация широкой поступью шагает по планете. И ее дальнейшее распространение также неизбежно, как и скорое наступление Нового года. Образ этого существа вобрал в себя все самое жуткое, что когда-либо существовало на Земле. Оно похоже одновременно на Рональда Макдональда, Ктулху и Евгения Петросяна. И под его ластами хрустят хитиновые спинки маленьких, но гордых локальных производителей.

Я уже давно не удивляюсь, когда в московском магазине (отнюдь не в бутике) приходится выбирать между египетской и голландской картошкой. Но мой мозг сжимается от непонимания в комочек размером с грецкий орех, а сердце с воем убегает в пятки и дрожит там, когда мне предлагают отведать отечественного пива. Отдельные экстремалы из числа моих друзей утверждают, что «Балтику-3» можно пить. Но я до сих пор в этом сомневаюсь. Ведь я твердо знаю, в чем заключается его уникальная особенность. Хорошее пиво после путешествия по организму на выходе меняет свой вкус, хотя цвет остается практически неизменным. Но «Балтика» чудесным образом умудряется сохранить не только окраску, но и характерную горечь!

Уже несколько лет я доверяю заботу о своих цифровых данных компьютерам международных производителей. Последние два года вообще одному. Его название не разрешил указывать главный редактор, это не главное. К выбору в пользу буржуйского бренда мозговые извилины привели меня не сразу. Когда я был маленьким, то испытывал нездоровую страсть к самоделкам. Мне казалось, что ничего не может быть лучше, чем компьютер, собранный своими руками. Разве что исчезновение похмелья из человеческого бытия. Это ощущение не могло испортить даже то, что первые процессор и материнская плата в буквальном смысле сгорели в объятьях друг друга. Зато со второго раза я уже точно вставлял «камни» в сокеты и вообще был лучшим инженером.

Всем было очевидно, что самые качественные компьютеры собираю я или мои друзья. Конечно, со временем свойственная юности категоричность ушла. Поэтому пришлось согласиться, что системы «красной» сборки тоже ничего. И они уж точно лучше вычислительной техники брендов А-класса, едущих к нам из-за рубежа. Логика была проста. Примерно как в доисторическом мультфильме про масленицу. В нем объяснялось преимущество пешехода перед всадником. Пока лошадь своими ногами будет шагать по системе «раз-два-три-четыре», пешеход буквально улетит в режиме «раз-два».

Казалось очевидным, что пока огромные западные компании смогут наладить производство компьютеров с новыми «камнями», видимокартами и прочими девайсами, локальные умельцы и целые артели уже успеют десять ряд обновить модельный ряд. Но жизнь расставила все по своим местам.

В первую очередь квоты на новые компоненты достаются международным монстрам. Потому что они большие, страшные и много покупают. Причем достаются им эти новинки по ценам гораздо более низким, чем местечковым коллегам. Например, после прошлого Нового года у моего А-любимца появились решения на базе трехъядерных процессоров. Этическую сторону разработки таких душераздирающих «камней» мы пока затрагивать не будем. Весь юмор заключается в том, что для местных производителей эти кусочки кремния стали доступны лишь ближе к апрелю. И в готовом виде их сопоставимые конфигурации стоили дороже заморских аналогов.

При этом локальные производители все еще носятся с мегагерцами, гигабайтами и прочими эротическими подробностями совместного быта материнских плат и модулей памяти. Но это перестает быть интересным людям. Даже таким как я. В мои годы мне не нужны эти страшные слова. Мне нужно решение, которое будет работать так, как я захочу. И меня даже не интересует, что находится внутри блестящей коробки, над которой трудились батальон дизайнеров и легионы китайских инженеров. Главное, чтобы на нем шли нужные мне игры, а на жестком диске было достаточно места для интересных картинок и роликов из Интернета, разрешенных по возрасту.

Многие ли из вас знают, какой процессор старательно пыхтит в вашей приставке? Главное, что она работает. И игры на ней запускаются. И в Интернете можно шляться. И кино смотреть. Вы знаете для чего вам приставка и используете ее по прямому назначению. Это же относится и к компьютерам. Они созданы для решения задач. И вам нужно знать только, что вы хотите от компьютера. Придумали? У мировых производителей есть, что вам предложить. Не обязательно думать о том, как это работает. Нужно просто использовать.

А самоделкины пусть продолжают развлекаться с системными шинами и предлагать нам новые уровни систем охлаждения. Все равно они должны умереть. Их хитиновые панцири уже трещат. Глобализация продолжает свой путь. И мы идем вместе с ней. В Новый год. С чем вас и поздравляю.


Акелла
Московский
ВОДИЛА
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Акелла

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

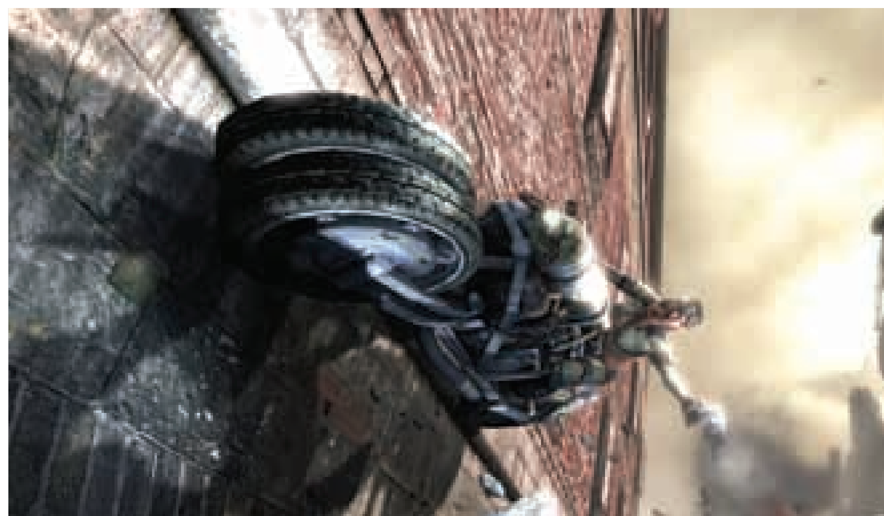
Один из посетителей нашего форума задал вопрос с подковыркой : «Вы же журнал об играх, зачем вы пишете о LittleBigPlanet?». Официальный ответ таков: помимо созидательного режима, в LBP есть и готовая кампания. Однако заслуга Media Molecule в другом – им удалось создать редактор, в который можно играть, где процесс воплощения задуманного в жизнь почти так же приятен, как и процесс выдумывания. Вам не обязательно делать уровни, которые надо проходить – можете просто «выпилить» мирок, который интересно исследовать, или сцену для постановки, или интерактивную открытку для признания в любви. Фактически, перед нами цифровая песочница – кто-то роет ямки, кто-то строит замки, а кто-то делает статуи. И то, что в этом деле никто не зарабатывает очков и не выигрывает, не значит, что перед нами не игра. А если вырезание по цифровым кубикам не доставляет вам удовольствия, задумайтесь, насколько вы уже испорчены «правильными» видеоиграми.

«Страна Игр» рекомендует

LittleBigPlanet (PS3) action.platform.puzzle.2d	10
Castlevania: Order of Ecclesia (DS) action.platform.2D	9.5
Gears of War 2 (Xbox 360) shooter.third-person	9.5
Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, Xbox 360) strategy.real-time.sci-fi	9.0
Fable II (Xbox 360) role-playing.action-RPG	9.0
Fallout 3 (PC, Xbox 360, PS3) role-playing.PC-style	9.0
Dead Space (PC, PS3, Xbox 360) action.sci-fi	8.5
Mirror's Edge (PC, PS3, Xbox 360) action.platform/adventures.first-person	8.5
Prince of Persia (PC, Xbox 360, PS3) action-adventure.third-person.fantasy	8.0
Resistance 2 (PS3) shooter.first-person.sci-fi	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.





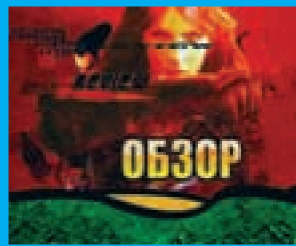
ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Дайджест

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV





Также в этом месяце

Animal Crossing: Let's Go to the City
Wii, 5 декабря 2008 года
Свежее воплощение знаменитого японского «симулятора жизни» . Добавлена возможность проводить досуг с друзьями в новом городке, при этом еще и разговаривая вслух благодаря микрофону.

Colour Cross
DS, 5 декабря 2008 года
Необычная головоломка наподобие цветных японских кроссвордов. Обещается 150 различных рисунков.

Brain Challenge Deluxe
PS3, 5 декабря 2008 года
Очередная тренировка для мозга: двадцать пять мини-игр на логику, внимательность и тому подобное. Предусмотрен онлайн-мультиплеер.

Golden Balls
Wii, DS, 5 декабря 2008 года
Основанная на одноименном телешоу игра для любителей выигрывать виртуальные денежки, при этом не сильно напрягая извилины.

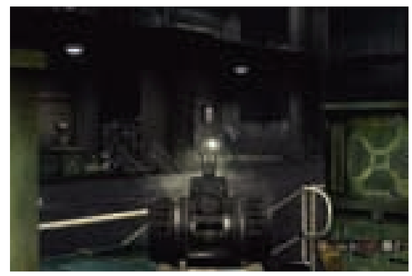
Damnation
PC, Xbox 360, PS3, 5 декабря 2008 года
Стремительный и красочный шутер с огромными открытыми пространствами. Четко прослеживаются отсылки к историческому прошлому США.

The Tale of Despereaux
DS, Wii, 5 декабря 2008 года
Игровое воплощение грядущего анимационного фильма от Universal Pictures о сказочных приключениях ушонка с большими мышами.

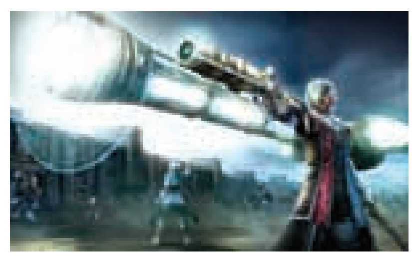
Dora The Explorer
DS, Wii, 5 декабря 2008 года
Очередная игра по популярному мультсериалу. На сей раз Дора и ее помощник-обезьянка отправляются спасать снежную принцессу.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

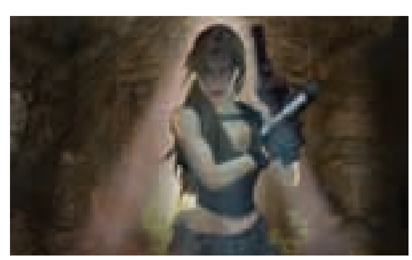
Новые темы



Resistance 2
Больше, лучше, коричневее! На что способны сотрудники студии Insomniac, когда никто не стоит у них над душой.
Читайте на странице 62 и смотрите на DVD



The Last Remnant
Square Enix соревнуется с Хиронобу Сакагути в искусстве приспосабливать Unreal Engine 3 под японские RPG.
Читайте на странице 68 и смотрите на DVD



Tomb Raider: Underworld
Подземелье под водой, мотоцикл в гробнице, вылет с уровня долой и враги-тупицы.
Читайте на странице 84

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Prince of Persia: Sands of Time
2 Okami
3 Assassin's Creed

8.0

ЗА АРТ И ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР

Prince of Persia

Что это: новая сказка о Принце Персии или вторая часть Assassin's Creed? Ответ – в первой в России рецензии на новую Prince of Persia.



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель/дистрибьютор:
Акелла (PC), Vellod Impex (PS3, X360)
Разработчик:
Ubisoft
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 3.8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM
Онлайн:
http://prince-of-persia.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Канада

Недавно завершилась вторая трилогия «Принцев Персии». Прощайте, пески времени! Новая часть начинает все с чистого листа – даже от подзаголовка отказалась по такому поводу. Вернулся рейтинг «от 12», отсутствуют кровь, ругань и ню-металл. Вместо них Prince of Persia дарит нам чарующую атмосферу сказки, утерянную еще в Warrior Within.

Главной геймплейной особенностью прошлой трилогии, без сомнения, была возможность отмотать время назад – и спастись от неминуемой смерти (а уж возможностей погибнуть в Prince of Persia всегда хватало с избытком). Но пески времени остались в прошлом – что же заменит их?

Напарница-волшебница. Красавица и принцесса по совместительству. Она ровно так же нуждается в нашем герое-мечнике, как и он – в ней, всегда готовой протянуть руку, чудом вытащить из пропастей и не дающей погибнуть. Ни разу.

И этого героя с мечом (а на сей раз – еще и внушительной перчаткой!) мы в силу привычки назовем Принцем. Хотя на самом деле он… воришка. Расхититель гробниц, так сказать. Который просто проходил мимо – но будучи не слишком умен, зато сверх меры самолюбив, не мог не ввязаться в историю принцессы Элики.

Впрочем, «история» – это сильно сказано. Сюжет игры рудиментарен. Нет, мы, конечно, против стандартного варианта с визирем и принцессой не возражаем – сериал такой, что простительно. Загвоздка в том, что истории уделяется слишком много внимания в диалогах. И банальная отписка в стиле «отец главной героини освободил темного бога, и теперь нужно очистить от скверны два десятка садиков и побить четырех боссов» обрастает подробностями, которые при всем их изобилии не сделают эту отписку лучше.

Да, «два десятка садиков». Вы ведь уже поняли, что их расчистка – все, чем придется заниматься в игре? Prince of Persia предельно честна – в самом же начале нам любезно предоставляют карту владений принцессы Элики. В центре – храм, по периметру – две дюжины уровней, заботливо разделенных на четыре зоны. Они, к слову, очень сильно разнятся дизайном. Великолепно выглядят бывший рынок с огромными ветряными мельницами да владения сумасшедшего Алхимика, где целые пласты почвы подняты в небо колоссальными воздушными шарами. К несчастью, оставшиеся две зоны практически полностью состоят из башен, башен и еще раз башен. В некоторых даже расположение трещин совпадает.

И эти башни - своего рода квинтэссенция однообразия, настоящего бича новинки. Увы, Prince of Persia унаследовала от Assassin's Creed не только движок, но и главный недостаток – далеко не лучший геймдизайн при действительно качественной игровой механике. Пройдя пару миссий в AC, можно было с уверенностью говорить, что больше сюрпризов не предвидится; неизменная последовательность событий повторялась добрый десяток раз. В Prince of Persia – двадцать. Зайти на уровень, послушать его краткую историю, забраться на самый верх, где расположен садик, сразиться там с боссом, очистить «местность», еще разок по ней прогуляться, собирая появившиеся шарики

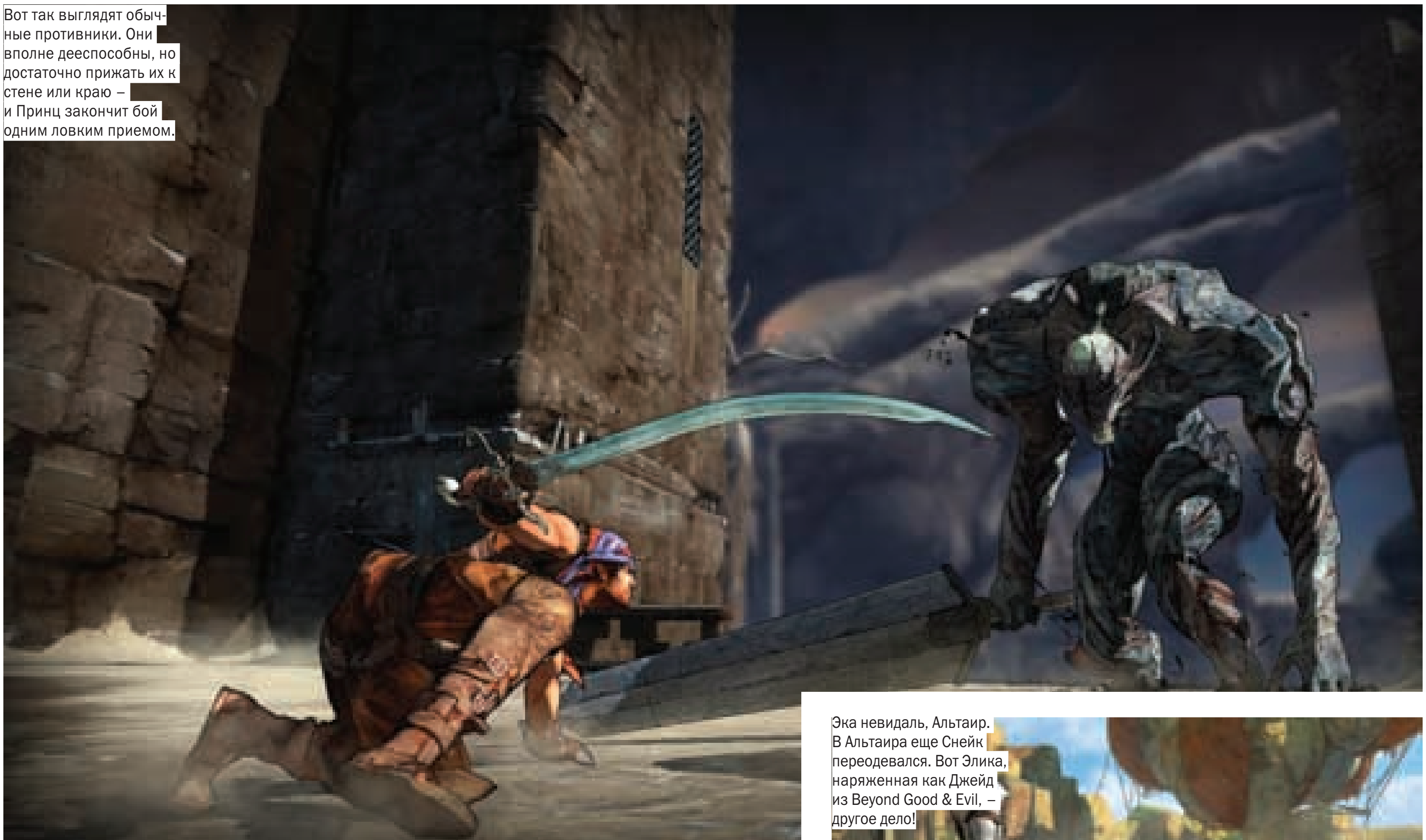
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Игра безумно красива, диалоги заслуживают самых высоких похвал. Головокружительная акробатика, за которую мы так любим «Принца», на месте.

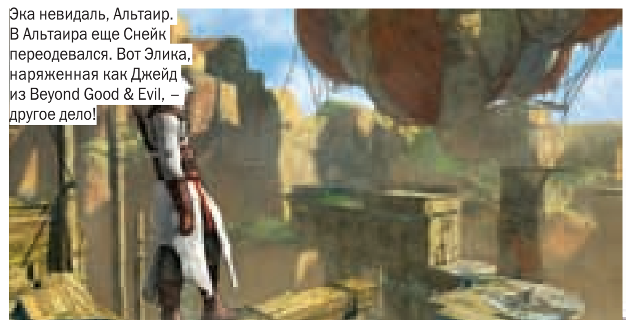
НЕДОСТАТКИ Не всегда удобная камера, ужасающая монотонность происходящего, навязанная необходимость заниматься собирательством.

РЕЗЮМЕ Синдром Assassin's Creed – первые пару часов игра вызывает безудержный восторг, но затем бесконечным повторением одного и того же сводит этот восторг на нет. Оптимальный вариант прохождения нынешнего «Принца» – по полчаса в день: пробежались по уровню, победили босса, собрали шарики – и перекур. Перерывы можно потратить на любование окрестностями да прослушивание диалогов. Главное – не ждать целостного, увлекательного от начала до конца приключения уровня «Песков времени» с сиквелами.





Вот так выглядят обычные противники. Они вполне дееспособны, но достаточно прижать их к стене или краю – и Принц закончит бой одним ловким приемом.



Эка невидаль, Альтаир. В Альтаира еще Снейк переодевался. Вот Элика, наряженная как Джейд из Beyond Good & Evil, – другое дело!



Хадокен!

света (они открывают доступ на последующие уровни). Схема одна и та же каждый раз – и от нее устаешь очень быстро.

Собирательство шариков поначалу воспринимается с радостью – куда же без него в платформерах. Вспомнить те же Super Mario 64 или Jak & Daxter! На первых порах манящие россыпи действительно провоцируют на повторное исследование уровня и эксперименты в духе «как бы мне добраться до того шарика». Но все портит квота. Игра обязывает нас собирать, причем собирать немало. Каждый шарик важен, когда счет идет на сотни, – а ведь многие сложно увидеть, не говоря уже о том, чтобы достать. Да, есть повод вернуться к ранее пройденным уровням, но перепрохождение их – навязанная нам рутина. Причем перепрохождения-то мало – нужно всегда смотреть по сторонам, как бы чего не проглядеть, не упустить. И примерно на двадцатом падении в пропасть в попытке схватить висящий вдали шарик начинаешь понимать, насколько хорошо, что здесь невозможно погибнуть.

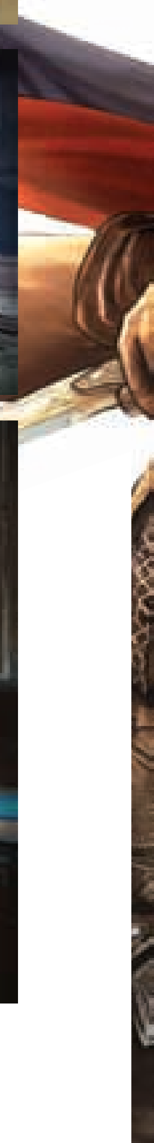
Новая Prince of Persia абсолютно нелинейна. Маршрут через королевство Элики у каждого будет свой; однако доступ к значительной его части поначалу закрыт. Дело в том, что на большинстве уровней находится волшебная пластинка одного из четырех цветов. И именно для того, чтобы зажечь огонек каждой из пластинок, требуется сбор сотен шариков света по всем горам и башням.

Уровни разрешено проходить в любом порядке, но не стоит рассчитывать, что в финале героям будет так же легко добираться до цели, как и в начале. Боссы насылают на бесстрашный дуэт всевозможные напасти: из стен лезут щупальца, туда-сюда снуют слизни, прикосновение к которым карается смертью. За Принцем по пятам следуют мошки, так и норовящие ослабить хватку в самый ответственный момент... И эти испытания появляются постепенно: например, можно посетить уровень в начале игры – и он окажется прост и легок; можно сходить на него же в середине, и тогда уже придется быть осторожным и поспешным; можно и вовсе заглянуть на огонек почти под занавес – и в таком случае предстоит пережить настоящее испытание. Таким образом динамически повышающаяся сложность – единственное, что хоть как-то компенсирует общее однообразие заданий.

Обещанного баланса между боями, головоломками и акробатикой «Принц» не выдерживает – предпочтение отдано гимнастическим трюкам. Количество сражений обычно ограничивается одним на уровень (и изредка – еще одним на пути к следующему), а головоломки и вовсе можно по пальцам пересчитать. Они, вдобавок ко всему, еще и достаточно примитивны – так что застрять на них слишком уж надолго не получится.

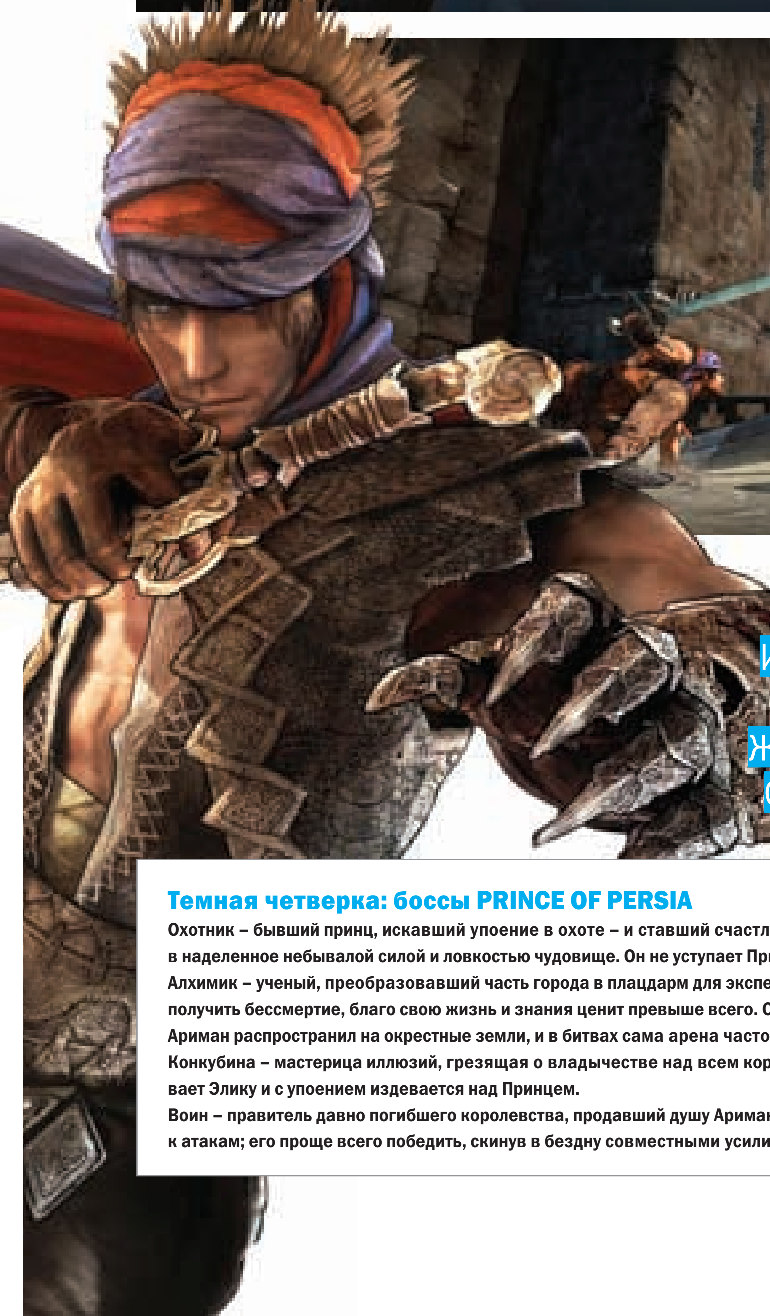


Если Принц захочет сойти с бруса, он возьмет Элику за руки, и они прокружатся пол-оборота. Потрясает и количество анимаций, и скрупулезность их проработки.





Не бойтесь, он не промахнется. Принц не то что точности от игрока не требует – он чуть ли не самонаводится, куда надо.





PRINCE OF PERSIA ПОЗАИМСТВОВАЛ У ASSASSIN'S CREED НЕ ТОЛЬКО ДВИЖОК, НО И ГЛАВНЫЙ НЕДОСТАТОК – ОДНООБРАЗИЕ.

Темная четверка: боссы PRINCE OF PERSIA

Охотник – бывший принц, искавший упоение в охоте – и ставший счастливым после того, как Ариман превратил его в наделенное небывалой силой и ловкостью чудовище. Он не уступает Принцу ни в чем.

Алхимик – ученый, преобразовавший часть города в плацдарм для экспериментов. Встал на сторону тьмы, чтобы получить бессмертие, благо свою жизнь и знания ценит превыше всего. Он мастерски манипулирует порчей, которую Ариман распространил на окрестные земли, и в битвах сама арена часто ему помогает.

Конкубина – мастерица иллюзий, грезящая о владычестве над всем королевством. Перед дуэлью обычно обездвиживает Элику и с упоением издевается над Принцем.

Воин – правитель давно погибшего королевства, продавший душу Ариману в обмен на силу. Он абсолютно неуязвим к атакам; его проще всего победить, скинув в бездну совместными усилиями Принца и Элики.

Впрочем, необходимо отметить, что привычная акробатика чередуется с использованием вышеупомянутых волшебных пластинок. Так, красная отшвыривает героев в нужном направлении, синяя – посылает их абы куда, желтая – оказывает сходное воздействие, но во время полета Принц то и дело рискует убиться об какую-нибудь стенку. При этом желтые пластинки встречаются чаще всего, и персонажей регулярно мотает по таким траекториям, что слава богу, если не укачает. Зеленые пластинки и того абсурдней – благодаря им Принц пускается бегом в заданном направлении, игнорируя гравитацию. И при покорении потолков ему, конечно же, придется огибать люстры и прочие элементы декора. Но если подобное еще хоть как-то вписывается в то, что мы привыкли считать «Принцем Персии», то три разновидности «полетных» пластинок – никак нет. Продолжительные (и зачастую неинтерактивные) чудеса на виражах очень уж резко выбиваются из общей схемы игры.

Зато когда речь заходит о пробежках по стенам, тут наш Принц искусен как ни в чем другом! Благодаря металлической перчатке, он теперь способен преспокойно съезжать вниз по вертикальным стенам, не боясь разбиться. Ей же он хватается за повсеместно торчащие из стен и потолков кольца и носится кверху ногами, игнорируя гравитацию. Там, где ноги и перчатка не спасают, выручит Элика.

Ее AI можно долго петь дифирамбы – он гениален. Обещания разработчиков, что Элика не будет путаться у Принца под ногами, оказались сущей правдой – от прыткой девушки одна лишь польза. Уже через полчаса игры к тандему героев привыкаешь настолько, что воспринимаешь как единое целое. Призыв Элики в воздухе для поддержки – двойной прыжок. Ее помощь в бою – та же магическая атака. Кнопка «поболтать» – вы-

зов подробной справки о мире игры и его обитателях.

Впрочем, не всегда. К счастью, добрая половина диалогов посвящена не насущным проблемам, не легендам и не делам давно минувших дней, а персонажам. Герои интересуются друг другом, делятся историями, воспоминаниями, мечтами – и шутят. Дуэт циничного Принца и остроумной Элики просто-таки обязан заставить вас если не рассмеяться в голос, то по крайней мере улыбнуться. И не раз.

Во многом этому помогает безупречная озвучка. Принцу подарил голос Нолан Норт, который до этого главную роль «исполнял» лишь однажды, в Uncharted: Drake's Fortune, а по большей части довольствовался второстепенными персонажами (Восслер из Final Fantasy XII, Дезмонд из Assassin's Creed). Элике же досталась актриса с гораздо более внушительным послужным списком – Кари Валгрен (Жанна из Jeanne d'Arc, Ашелия из Final Fantasy XII, Соня из Ninja Gaiden II, Сецка из последних ипостасей Soul Calibur).

Как и в оригинальной трилогии, в новом «Принце Персии» сражения проходят не с сонмами врагов, а один-на-один. По-мужски. Причем у противников линейка здоровья есть, а у Принца нет: удар-другой – и наш храбрец уже хромает. А третий и вовсе сбивает бедолагу с ног. Умереть ему Элика, конечно, не даст – но пока она будет спасать незадачливого героя, недруг успеет поправить здоровье. Не все коту масленица.

У Принца четыре вида атаки – мечом, перчаткой, при помощи акробатики и магии (колдовать разрешат при поддержке Элики). Сочетаний их – уйма, и экспериментировать с созданием наиболее длинных и разрушительных цепочек – сплошное удовольствие. Но все время использовать одно и то же комбо не выйдет. Постепенно враги научатся принимать формы, защищающие их от всех видов атак, кроме одной. То есть, именно с удара по уязвимому месту и надо будет выстраивать цепочку.

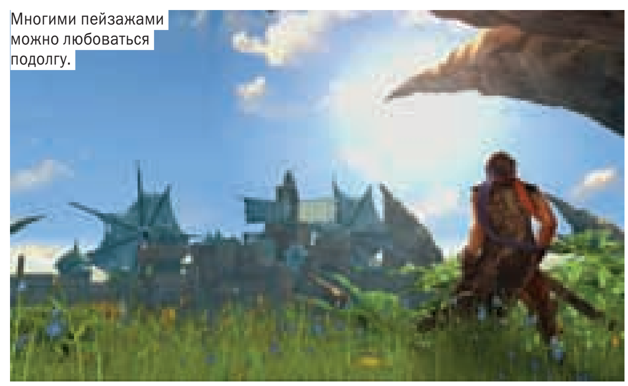
Иногда враги используют спецатаки, от которых удастся спастись, если вовремя нажать ту или иную кнопку (причем вместо кнопки показывается иконка нужного действия – и пройдет добрая половина игры, прежде чем эти иконки начнут восприниматься интуитивно). Все бы ничего, если бы некоторые (да, Алхимик, мы смотрим на тебя) не повторяли такие трюки без конца и края. Сами рассудите: Принц может только защититься – ни о каком контрвыпаде и речи не идет. То есть, даже если мы безошибочно отражаем все вражьи наскоки, конец боя не приближается ни на йоту.

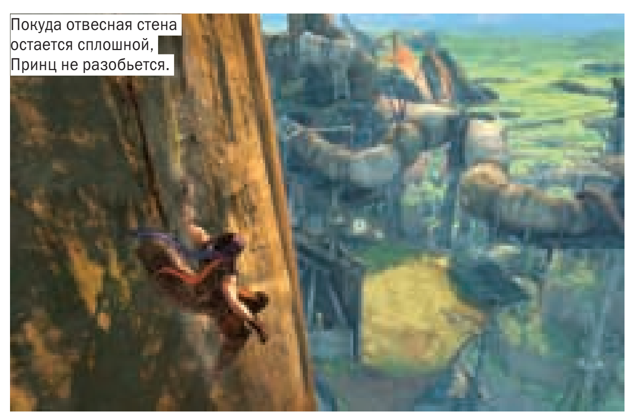
Вторая загвоздка с боями связана с границами арен. Представьте себе: враг напал, вы контратакуете, выстраиваете впечатляющее комбо, но после второго же удара противник оказывается спиной к стене… и включается анимация того, как он от стены отходит. Даже если неприятель был, например, нещадно бит в воздухе. В некоторых случаях начнется мини-игра «нажимай на кнопку как можно чаще», и если игрок одержит верх, враг пострадает не слишком значительно. То же самое – если спиной к стене окажется Принц. А если за боссом – не стена, а пропасть, то победа в долбежке кнопки приравняется к победе в бою – порождение тьмы отправится прямиком в бездну. Но, конечно, не умрет. Шесть сражений с каждым боссом – не больше, но и не меньше. Однообразие царит и здесь.

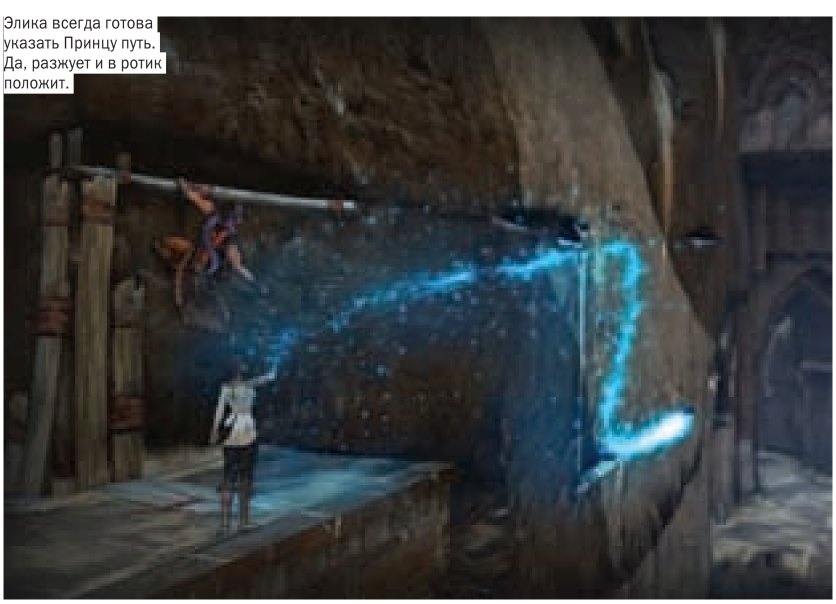
И в итоге мы получили… «Принца». Нового, другого – не без своих заморочек и недостатков, но все же «Принца» – милую сказку о принцессе чудесного королевства, которой помогает таинственный незнакомец, игнорирующий само существование законов гравитации. Не за это ли мы всегда любили Prince of Persia? **СИ**

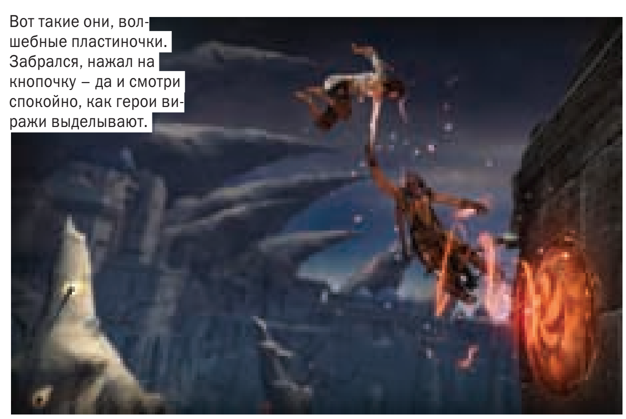

Теперь Принц бегает по потолку, изредка цепляясь за кольца. «Не то чтобы гравитация когда-нибудь кого-нибудь убила» – шутит он.

ОБЕЩАНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ, ЧТО ЭЛИКА НЕ БУДЕТ ПУТАТЬСЯ У ПРИНЦА ПОД НОГАМИ, ОКАЗАЛИСЬ ПРАВДОЙ.


Многими пейзажами можно любоваться подолгу.


Покуда отвесная стена остается сплошной, Принц не разобьется.


Элика всегда готова указать Принцу путь. Да, разжует и в ротик положит.


Вот такие они, волшебные пластиночки. Забрался, нажал на кнопочку – да и смотри спокойно, как герои виражи выделывают.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня



Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии М –
настоящий центр
мультимедийных развлечений

Ноутбук **DEPO VIP M8510** создан для творчества и развлечений. С мощным процессором и отдельной игровой видеокартой любые мультимедиа-задачи ему по плечу – современные игры, фильмы и музыка, даже любительское проектирование и видеомонтаж. Большого объема дискового пространства хватит для хранения архивов фотографий, любимого видео и музыки, создания своей коллекции игр. И главное – все это вы всегда сможете взять с собой на дачу, к друзьям или в отпуск благодаря оптимальным размерам и небольшому весу ноутбука DEPO VIP M8510. Живите так, как вы привыкли, не отказывая себе ни в чем.



DEPO VIP M8510

- **Операционная система Vista® Home Premium**
- Размер экрана 15.4" WXGA
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T8100
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9300GS 256 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- CardReader
- Wi-Fi
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Реклама. Товар сертифицирован.



Resist

Resistance: Fall of Man появился в 2006 году, будучи одним из главных блокбастеров от Sony на запуске PlayStation 3. Он был угловат и кривоват – словом, страдал всеми болезнями «лонч-тайтла» (игры, выходящей к старту консоли). Сегодняшний Resistance 2 избавлен от этого проклятия. Он показывает, на что способна Insomniac Games, когда никто не стоит над душой.

ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

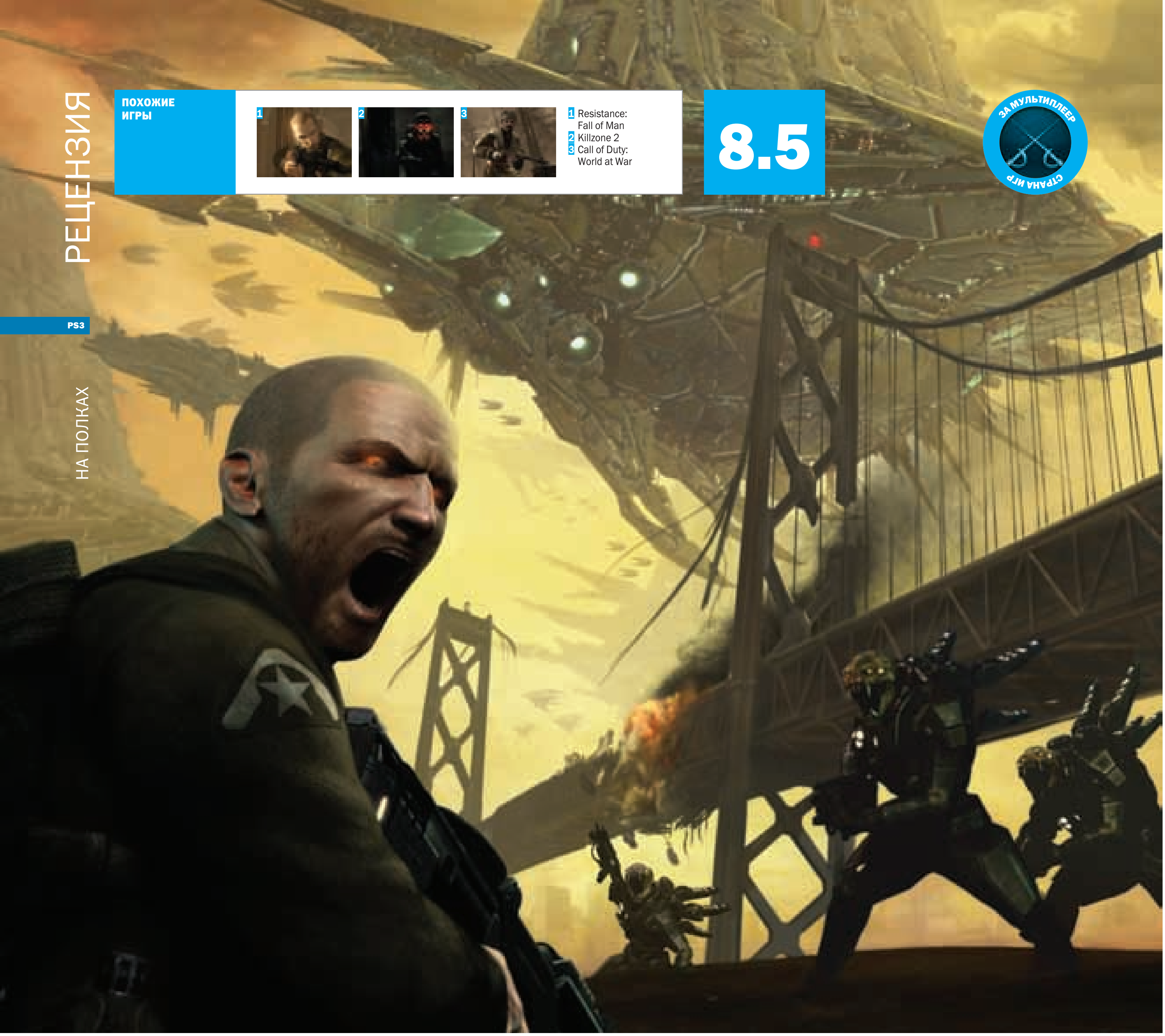
Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Insomniac Games
Количество игроков:
до 8 (co-op сюжет)
до 60 (vs-мультиплеер)
Онлайн:
www.myresistance.net
Страна происхождения:
США

ance 2



События сериала происходят, если помните, в альтернативной истории, где не было ни коммунизма, ни Второй мировой. Зато в 1921 году царская Россия отгородилась от просвещенной Европы «красным занавесом», а к 1949-му… России не стало. Химеры, появившиеся на Земле после падения Тунгусского метеорита, прошли по стране от Дальнего Востока до Санкт-Петербурга, превращая («конвертируя», как выражается игра) людей в чудовищ по своему подобию. Химеры собрали огромную армию и за какой-то год стерли с лица земли остатки европейской цивилизации. Первая игра, Fall of Man, начинается в 1951, когда монстры вторглись в Англию, а американский десантник Натан Хейл заразился чужеродным вирусом, но, в отличие от своих сослуживцев, не погиб. Вирус сделал солдата сильнее и способнее, и всю игру герой тратил на то, чтобы спасти Альбион. Последняя миссия в Лондоне завершается успехом, а сам Хейл в конце концов оказывается в руках солдат таинственного спецназа. Здесь сюжетную эстафету и принимает Resistance 2: мрачные ребята – члены американского отряда Sentinels («Стражи»), спецподразделения исследовательской организации SRPA («Администрация особых научных проектов»). На этих оперативниках с их согласия ставили опыты по созданию «биологической защиты от химер», и в результате все получили какие-то особые способности. Спецназовцы доставляют Хейла на свою базу, где герой проводит два следующих года. В 1953 начинается неизбежное: огромный воздушный флот химер высаживает десант в Северной Америке и война за выживание человечества разгорается с новой силой.

С точки зрения игрока разница вот в чем: в первой игре мы были одиноким защитником человечества, а во второй Хейл – часть зримой военной машины. Больше половины уровней мы проходим вместе с товарищами, среди которых есть как безымянные «жертвы», так и



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Resistance: Fall of Man
2 Killzone 2
3 Call of Duty: World at War

8.5

«Как это было» (отрывок из рецензии Resistance: Fall of Man за март 2007 года)

Resistance: Fall of Man появилась в нашей редакции одновременно с PlayStation 3 и с ходу стала тем эталоном, по которому каждый оценивал способности консоли. «Как вам железо?» – проходя мимо, поинтересовался мнением экспертов издатель. «Дык, ёлы-палы. Как мы оценим железо без игр? Вот...» – Михаил Разумкин ткнул пальцем в экран так, словно коричневая жижа Resistance: Fall of Man говорила сама за себя. Первый взгляд не впечатлил никого. Sony нахваливала PlayStation 3 как консоль будущего, которая в первый же день укажет конкурентам положенное место... и вдруг выясняется, что сигнальный шутер для приставки выглядит хуже, чем свежие Gears of War со товарищи от Microsoft. Скандал. И не то чтобы отличия нужно было искать с лупой. Беглого осмотра достаточно, чтобы сказать: на Xbox 360 мы видели гораздо более внушительную картинку... Расстроенные, в тоске и апатии сотрудники «СИ» один за другим расходились по рабочим местам. К третьему уровню перед экраном остался только обозреватель – единственный, которому открылась тайная истина: оказывается, в Resistance: Fall of Man интересно играть.

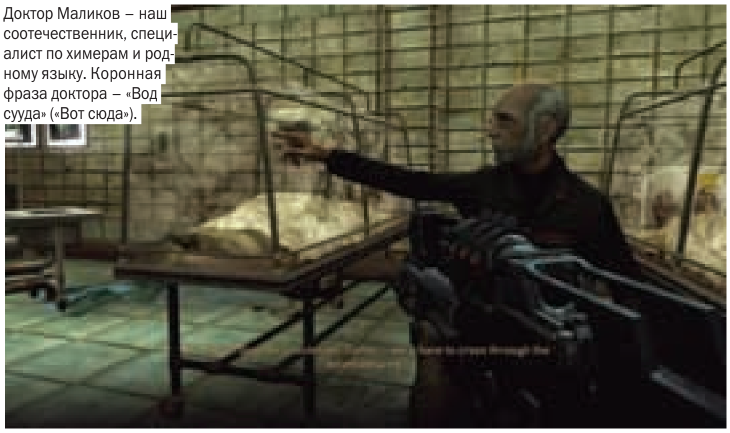
бессмертные, сюжетно важные герои. Помнится, и первую часть Resistance сравнивали с Call of Duty, а нынешний армейский пафос только лишний раз напоминает об этом сходстве. Время от времени чувствуешь себя, словно оказался в World at War, где Вторая мировая ведется не с нацистами, а с пришельцами. Ощущение дежа-вю усиливается знакомой механикой прицельной стрельбы (оружие оказывается посередине экрана) и бегом, во время которого герой опускает оружие. Одиночная кампания довольно продолжительна, на среднем уровне сложности прохождение займет часов десять, а то и больше. Соединенные Штаты оказываются более приятным местом, чем серые (в буквальном смысле) английские города. Уровни серьезно отличаются друг от друга, и каждый встречает тебя новым рельефом и новыми задачами. А вот изменения в игровой механике – малозначительны. К примеру, здоровье Хейла теперь регенерирует полностью, как в любом другом шутере (в первой игре восстанавливалась лишь некоторая часть). Кроме того, герой теперь может носить с собой лишь два вида оружия, что не раз ставит игрока перед трудным выбором – что выкинуть, чтобы прихватить стреляющий через стены Auger? Богатый и изобретательный арсенал был несомненным достоинством Fall of Man, а во второй части добавлены новые, такие же удачные виды оружия – например, Magnum, мощный пистолет с взрывающимися патронами (как его не хватает в Killzone 2!). На этот раз всю кампанию Хейл проходит на своих двоих, а за военной техникой можно наблюдать только со стороны. Удались огромные боссы – их много, они страшные и интересные, если вы видели в роликах битву с Левиафаном на крышах Чикаго, то сразу поймете, что к чему. Хочется сказать и пару слов о графике. Картинка стала гораздо более привлекательной, чем в первой Resistance, но это в основном потому, что первая была не ахти (см. врезку слева) По совре-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличный мультиплеер на шестьдесят человек, сразу три крупных, непохожих режима в одной игре, неплохая, продолжительная сюжетная кампания, превосходная подборка оружия.

НЕДОСТАТКИ Масса сомнительных геймдизайнерских решений в одиночной и совместной кампаниях, бестолковые ролевые элементы в «кооперативе», средненькая графика.

РЕЗЮМЕ Resistance 2 состоит из трех совершенно разных частей. Соревновательный мультиплеер на шестьдесят человек – замечательный. Сюжетная кампания – приличная, хотя и на любителя из-за странной игровой механики. Кооперативный мультиплеер на восемь персон – бестолковый и скучный, особенно по сравнению с двумя другими режимами. В сумме эти три слагаемых дают нормальный, в хорошем смысле «обычный» шутер, который хоть и становится одним из лучших на PlayStation 3, но только на безрыбье. Посмотрим, что там будет в феврале с выходом Killzone 2.



Доктор Маликов – наш соотечественник, специалист по химерам и родному языку. Коронная фраза доктора – «Вод суда» («Вот сюда»).



Титаны будут встречаться в игре не раз и не два. Тактика против них работает одна: убежать за пол-уровня, высунуть ружье из-за угла и стрелять в голову. Долго стрелять в голову.

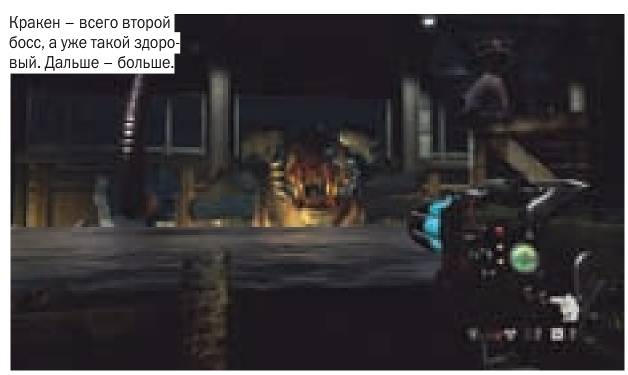
менным стандартам – неплохо, вполне на уровне того же World at War, но не более того.

Может показаться, что Resistance 2 – это безусловный шаг вперед по сравнению с первой частью, игра, в которой все стало больше и лучше. Это так, но весь сингл целиком построен на единственной, безнадежно устаревшей, издевательской игровой механике. Следите за мыслью. Во-первых, любая химера может убить Хейла чуть ли не щелчком – с двух-трех попаданий (а поскольку стреляют все очередями, стоит зазеваться и мгновенно отправляешься на тот свет). Во-вторых, химеры каким-то образом точно знают, где ты прячешься, и встречают очередью, как только выглянешь из укрытия. В-третьих, чекпоинты расставлены в среднем через пятнадцать минут игры, обычно сразу за последней волной атакующих злыдней. Эти три дизайнерских решения, спорные сами по себе, в сумме дают убийственное следствие: ты будешь погибать на пятой, восьмой, десятой минуте после чекпойнта, а потом, проклиная все и вся, на тринадцатой и четырнадцатой. Основная механика сюжетной кампании такова: поиграл, запомнил расположение врагов, умер; переиграл, прошел чуть дальше, запомнил расположение врагов, умер; переиграл, дошел до чекпойнта, прошел чуть дальше, умер. Эта дьявольщина начинается уже в первой половине сюжетной кампании даже на сложности Normal. Чтобы не сдохнуть, ты вынужден при виде врага улепетывать со всех ног. Винтовки химер бьют с приличным разбросом, и единственный способ получить преимущество – бить из снайперки с другой половины уровня. В итоге несколько часов ты тратишь только на то, чтобы переигрывать дьявольски сложные куски, разучить расположение врагов и порядок их атаки. Разве к этому должна была привести нас эволюция шутеров как жанра? Баланс удовольствие/работа здесь сильно смещен в сторону последней. У этого есть свои достоинства – чертовски страшно красться по лесу, когда на тебя нападают «невидимые» хамелеоны, убивающие с одного удара. Но хамелеонов там полдюжины, а к концу игры на тебя набрасывается штук по пятьдесят тяжеловооруженных химер – это уже ни в какие ворота не лезет. И я даже не буду начинать рассказывать про Auger – пушку, которая стреляет сквозь стены. Когда против вас трое молодчиков с Auger'ами – это и не игра вовсе, а изнасилование.

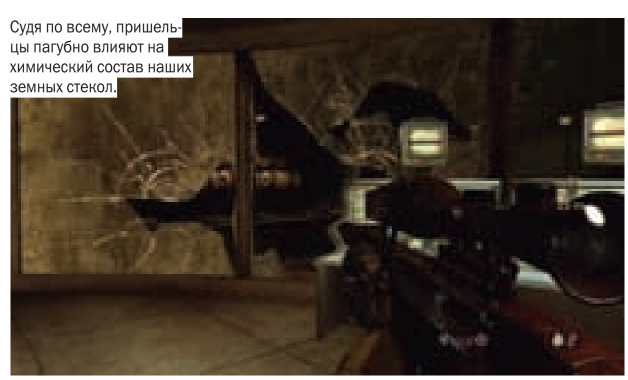


Мы уже говорили про Call of Duty с пришельцами? Нет? А так это все похоже на Call of Duty с пришельцами...

Проходить сингл вместе с товарищем нельзя, для совместной игры предусмотрена отдельная, огромная кооперативная сетевая кампания. К ней разработчики подошли довольно оригинально. Они взяли уровни из одиночной кампании и создали на основе каждого большую игровую зону, которую можно легко разделять на части при помощи невесть откуда берущихся полупрозрачных стен. Когда вы загружаете кооперативную игру, то заранее не знаете, что именно будет требоваться: компьютер случайным образом генерирует карту уровня, расстановку врагов и цели миссии. Против многих сотен химер выходят до восьми человек. Кооперативная игра – единственная часть Resistance 2, где персонажи разбиты на классы. Солдаты атакуют врага и создают зеленые силовые щиты, медики подлечивают товарищей (автоматически здесь здоровье не восстанавливается), снайперы подбрасывают всем остальным дополнительные патроны (их, как и здоровье, брать негде). К этой схеме прилеплены еще и ролевые элементы. Все действующие лица получают опыт и «серые технологии», что со временем позволяет получать новые способности и обмундирование для персонажа. Опыт у каждого класса свой: прокачав медика и взявшись за солдата, вы будете



Кракен – всего второй босс, а уже такой здоровый. Дальше – больше.



Судя по всему, пришельцы пагубно влияют на химический состав наших земных стекол.

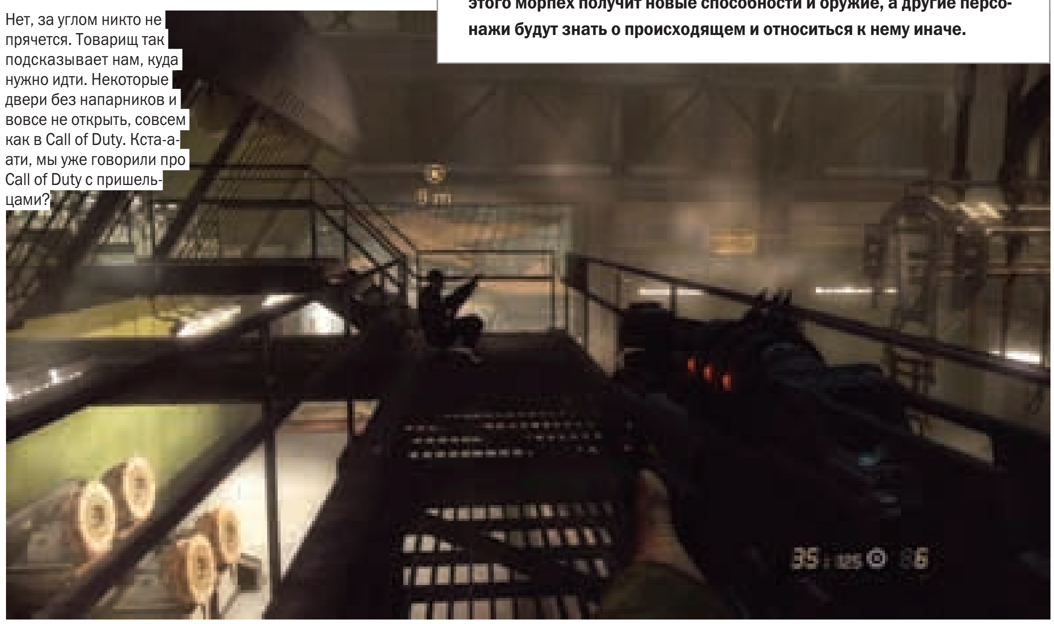


Дорогие читатели, знакомьтесь, это майор Блейк. Товарищ майор, сделайте умное лицо, пожалуйста. Ну, как сможете...

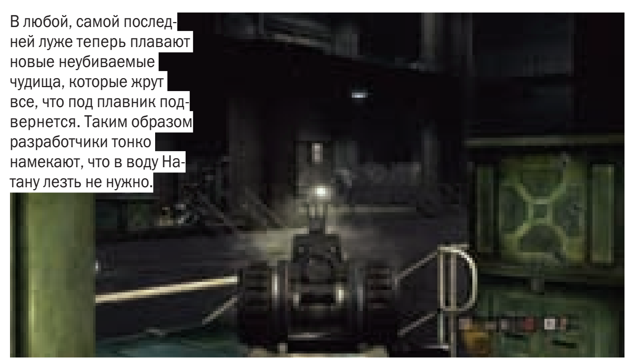
вынуждены начать процесс с нуля. На бумаге такая схема выглядит неплохо, а в реальности получился сумбур и хаос. Случайно сгенерированные уровни неинтересны, химеры в них демонстрируют полное отсутствие искусственного интеллекта, а взаимовыручка классов сводится к тому, что медики и снайперы вынуждены время от времени смотреть на спины солдат и нажимать специальную кнопку «лечить»/«подбросить патроны». Ну а солдатам нужно стоять за силовым щитом и переводить дуло минигана с одного врага на другого. Ролевая система в такой ситуации нужна как собаке пятая нога: зачем играть в то, во что играть неинтересно? В довершение бед во всех сетевых режимах используется облегченная графика с менее подробными моделями – иначе движок не вытянул бы матчи на шестьдесят человек, которые так и норовят стрелять одновременно и устраивать кучу-малу.

Остается «обычный» мультиплеер, который в главном меню называется словечком Competitive («Соревновательный»). Вот это – совсем другое дело! Во-первых, здесь в самом деле по шестьдесят человек на одной карте, живенько и весело, без намека на лаги или тормоза (но, повторим, с облегченной графикой). Среди обычных режимов (Deathmatch простой и командный, Capture the Flag) выделяется Skirmish, в котором команды автоматически делятся на взводы и каждый отряд получает свое задание. Получается, что в разных частях карты идут сразу несколько перестрелок. Можно так играть довольно долго и только потом случайно заметить, что в матче собрались все шесть десятков участников. В соревновательном мультиплеере свои, отдельные от кооперативных, ролевые элементы, которые живо напоминают о двух свежих частях Call of Duty. Полезные действия приносят опыт, ну а опыт открывает новые возможности. Versus-режимы оказываются гораздо более увлекательными по одной причине. Они разнообразны, а потому интересны. Здесь доступны все виды оружия, меняются цели и задания, а две стороны конфликта – люди и химеры – обладают уникальными способностями. Наконец, против вас – не чудики из одиночной кампании, которые умеют стоять и стрелять (или стоять и стрелять одновременно), а живые люди с богатым воображением и неисчерпаемым запасом уловок. Все это делает соревновательный мультиплеер в Resistance 2 одним из лучших «дефматчей» на консоли. Только это ненадолго. Если быть точным – на три месяца.

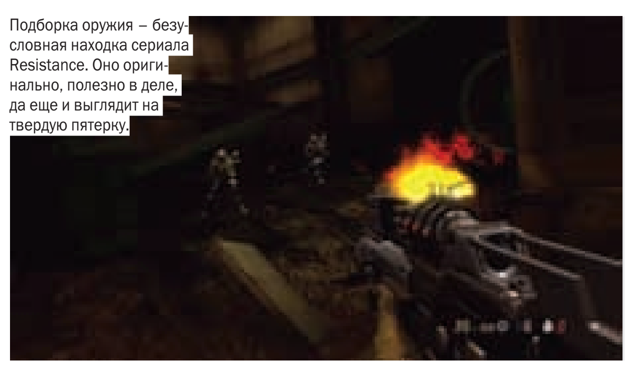
Поиграв за последние две недели и в Resistance 2, и в бета-версию Killzone 2, сразу понимаешь, почему первая игра уже вышла, а вторая задерживается до февраля. Resistance 2 – неплохой фантастический шутер с большим набором режимов и некоторыми весьма спорными дизайнерскими решениями. Он уместен сейчас, когда на PlayStation 3 только начинают выходить достойные эксклюзивы. Воздев перст к небу, предрекаю: после выхода Killzone 2 все здешние перипетии потеряют актуальность. Killzone 2 будет не просто «лучше Resistance 2», она будет включать в себя все, что сегодня может предложить калифорнийская студия Insomniac Games. Дело даже не в графике. То, что все части Resistance 2 вышли такими разными, говорит о многом. Разработчики сами не поняли, что хотят сделать, и, погнавшись за тремя зайцами, поймали одного, соревновательно-мультиплеерного. Режимы Resistance 2 кажутся тремя разными играми, среди них есть более удачные, а есть и менее. Первая часть Resistance заканчивалась открытым финалом, обещавшим продолжение. Во второй Хейл клянется, что «это только начало», но сразу после этого сценаристы ставят жирную точку. Если сериал Resistance будет продолжен, к следующему разу разработчикам нужно будет найти свой путь – один, но свой – и сделать шутер гораздо более цельный и впечатляющий. **СИ**



Нет, за углом никто не прячется. Товарищ так подсказывает нам, куда нужно идти. Некоторые двери без напарников и вовсе не открыть, совсем как в Call of Duty. Кста-а-ати, мы уже говорили про Call of Duty с пришельцами?



В любой, самой последней луже теперь плавают новые неубиваемые чудища, которые жрут все, что под плавник подвернется. Таким образом разработчики тонко намекают, что в воду Натану лезть не нужно.



Подборка оружия – безусловная находка сериала Resistance. Оно оригинально, полезно в деле, да еще и выглядит на твердую пятерку.

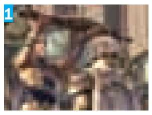
Карманное сопротивление

Мода на «младшие» версии блокбастеров для PlayStation 3 не обошла стороной и сериал Resistance. В следующем году на PlayStation Portable выйдет Resistance: Retribution – шутер из жизни британских королевских морских пехотинцев. Действие происходит году этак в 1952-м, аккурат меж двух уже опубликованных игр, когда европейское сопротивление пытается отвоевать в Старом Свете место для человечества. В Resistance: Retribution будет и мультиплеер, но не на шестьдесят человек, а всего на восемь. Но самое интересное начинается, если у вас есть обе консоли и обе новые игры сериала. Тогда вы сможете подсоединить Resistance: Retribution к PS3 и играть с контроллера DualShock 3 да еще и на экране телевизора (функция, правда, поддерживается только в моделях PSP 2000 и 3000). Наконец, в Retribution будет еще и «инфицированный» режим для владельцев Resistance 2. Активировав в меню соответствую опцию, они смогут изменить сюжет портативной кампании. Там появится один из персонажей R2 и заразит главного героя вирусом химер. От этого морпех получит новые способности и оружие, а другие персонажи будут знать о происходящем и относиться к нему иначе.

ОГРОМНЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ФЛОТ ХИМЕР ВЫСАЖИВАЕТ ДЕСАНТ В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ, И ВОЙНА ЗА ВЫЖИВАНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА РАЗГОРАЕТСЯ С НОВОЙ СИЛОЙ.


Реклама
ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснить и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/graphicsplus
NVIDIA

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Final Fantasy XII
2 Lost Odyssey
3 Shadow Hearts: From the New World

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Наталья Одинцова



ИНФОРМАЦИЯ

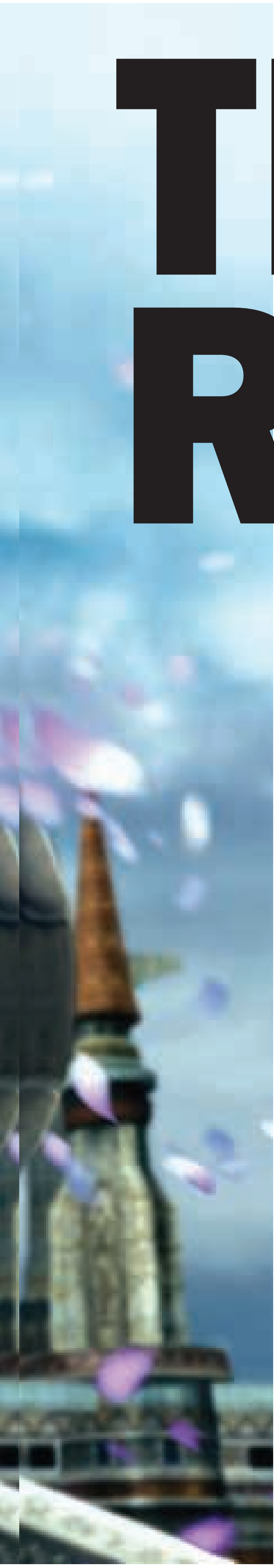
Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
не объявлены
Онлайн:
http://na.square-enix.com/remnant
Страна происхождения:
Япония

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Будто бы похожий на другие и все же запоминающийся фэнтезийный мир, необычные и увлекательные сражения, интересные боссы, квесты, превращающиеся в мини-истории о персонажах.

НЕДОСТАТКИ Кошмарные технические и графические недоработки, странный дизайн некоторых подземелий, зачастую неочевидные квестовые указания и маленький ассортимент рядовых врагов.

РЕЗЮМЕ Square Enix попыталась сделать консольную RPG, которая хорошо прижилась бы на PC, а также пришлась бы по вкусу как японцам, так и западным игрокам. Сюжет подан неплохо, боевая система (смесь RTS и пошаговых битв) интригует и увлекает, но технические недоработки портят все впечатление. Стоило бы отложить релиз на несколько месяцев, чтобы справиться, например, с постоянными подгрузками видео во время боевых сцен и расцветить деталями те подземелья, которые сейчас просто-таки поражают бедностью декораций.



The Last Remnant



Наглядный пример того, как графические огрехи портят неплохую RPG, в свое время преподнесла мне Breath of Fire III для PSP. Каждый обмен выпадами между героями и соперниками, казалось, длился вечность. А все потому, что ни один раунд не обходился без затяжных пауз, в течение которых подгружалась анимация ударов. Промучившись пару сражений, я решила не портить воспоминания об оригинальной версии для SNES и отложила римейк в сторону, чтобы больше к нему уже никогда не возвращаться.

И вот спустя несколько лет я взахлеб играю в The Last Remnant. После Infinite Undiscovery, не сумевшей впечатлить ловко преподнесенным сюжетом, здешние дворцовые интриги – одно удовольствие. Каждая секунда – словно ностальгия по Final Fantasy XII. Заходишь в очередной город, оказываешься на улице, где наравне с людьми снуют вислоухие и чешуйчатые обыватели, а над головами словоохотливых NPC светятся такие знакомые иконки-«облачка» – и как будто переносишься в Ивалис. Даже при том, что ясно видишь: муглов заменили на жабоподобных кусити с ушами спаниелей, а бангаа – на не менее грузных четвероногих рыб (да-да, четвероногих рыб!) яма. И особо по улицам побродить не выходит: как в Shadow Hearts, гостям разрешают взглянуть лишь на избранные достопримечательности (вроде торговых рядов и замков) даже самых величественных мегаполисов. Да и сражения выглядят совсем иначе. Нет, врагов по-прежнему видно на поле и от них при желании можно удрать. Но когда начинается сама стычка, героев перебрасывает на отдельную арену, где разворачиваются пошаговые битвы, отдаленно напоминающие о схватках в стратегических RPG или RTS.

Именно в боях, как выясняется, раззадорившихся искателей приключений караулит первое и самое главное испытание на верность Square Enix. Вернее, именно в сценах грандиозных потасовок «стенка на стенку», когда с одной стороны оказывается по меньшей мере девять воинов и столько же, если не больше, с другой, отчетливо видишь то, что раньше, при пробежках по полю воспринималось как мимолетный огрех. Не сумели в Square Enix оптимизировать работу Unreal Engine 3 до такой степени, как удалось команде Сакагути в случае с Lost Odyssey. Типичный пример томительного ожидания в «Одиссее» – перед схваткой игра демонстрирует красоты арены, пока сама арена задумчиво подгружается. Типичный пример «простоя» в The Last Remnant – герой замирает на несколько секунд, прежде чем выполнить приказ, герой замирает на доли секунды в процессе выполнения приказа, враг на доли секунды задерживается на экране, хотя сквозь него уже просвечивает силуэт следующего рвущегося в атаку бойца. Список можно продолжать до бесконечности – злосчастные секунды и доли секунд с завидным упорством вклиниваются между любыми действиями. Складывается впечатление, что на Tokyo Game Show демонстрировали совсем другую версию – без огрехов, но где-то между сентябрем и ноябрем почти готовый код похитили злобные гоблины и вместе с ним порезвились. Изгадив боевые сцены, они заодно надругались над подгрузкой текстур, так что теперь графических конфузов вроде уродливых одноцветных декораций, которые внезапно превращаются в красивую каменную кладку, песчаные барханы или почти взаправдашние горы, – хоть пруд пруди. Даже установка игры на жесткий диск Xbox 360, благодаря опции из свежего апдейта дашборда, не избавляет от всех «тормозов».

Технические недоработки способны запросто отбить всякое желание вдаваться



Важные для сюжета герои-командиры иногда разживаются совсем уж особыми приемами. Доступ к ним, на первый взгляд, открывается случайно, но на деле все зависит от ситуации на поле: чем тяжелее битва для отрядов Раша, тем выше вероятность, что он или его союзники смогут использовать свои уникальные навыки.

Страсти по вооружению

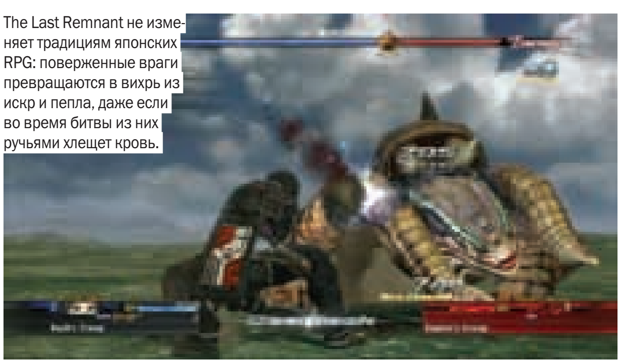
Оружие и всевозможные аксессуары улучшают параметры героев, причем более совершенные образцы кузнечного и ювелирного искусства можно как купить в магазине, так и сделать «на заказ» – при условии, что команда добудет нужные ингредиенты. Первая сложность – рецепты собрать относительно легко, но вот требуемые предметы отыскиваются со скрипом. Вторая сложность – разрешается менять лишь экипировку главного героя. Остальные персонажи заботятся о своем оружии сами – выпрашивают требуемые ингредиенты или понравившиеся аксессуары из инвентаря Раша. С одной стороны, несправедливость налицо – из скромности (или из упрямства?) соратники могут напрочь не замечать сверхмощные копья и мечи в инвентаре, обходясь более слабыми версиями. С другой стороны, они достаточно регулярно апгрейдят вооружение, так что убойные характеристики отряда не страдают.

Вызываю огонь на себя!

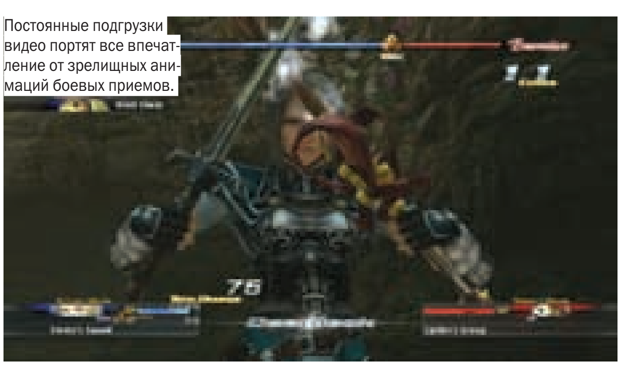
Чем больше врагов победят отряды Раша, тем богаче окажется трофейный улов. Вызвать на бой сразу несколько неприятельских батальонов достаточно просто: герой быстро узнает, что его медальон на несколько секунд умеет замедлять время. Жмем на соответствующую клавишу (R1) и резво бежим по полю – все враги-отряды, мимо которых пронесется Раш, автоматически обрисовываются красным контуром. Как только нужное количество врагов собрано, нажимаем R2 и вступаем в бой. Главное – успеть до того, как закончит тикать таймер замедления времени. Иногда число противников на арене превышает число заарканенных – дескать, другие окрестные монстры также не упустили возможности ввязаться в драку.



По правилам The Last Remnant, воины одного отряда не могут действовать вразнобой: все дружно используют либо «физические» приемы, либо магию. Те, кто нужным навыком не владеет, раунд пропускают. Единственное исключение: иногда разрешают одновременно лечить своих и нападать на чужих.



The Last Remnant не изменяет традициям японских RPG: поверженные враги превращаются в вихрь из искр и пепла, даже если во время битвы из них ручьями хлещет кровь.



Постоянные подгрузки видео портят все впечатление от зрелищных анимаций боевых приемов.

в сюжетные подробности или вести отряд к победе по лесам и болотам. Более того, любые другие огрехи при таком соседстве раздражают куда сильней, чем могли бы. В то же время ловишь себя, что все равно не можешь забросить новинку – вопреки всем запинкам и запаздывающим текстурам. Подкупает фэнтезийный мир: из набора лабиринтов и населенных пунктов он быстро превращается в почти взаправдашнюю страну с неизбежными политическими интригами и самыми разными обитателями. Персонажи пикируются, заботятся друг о друге, обсуждают планы военных кампаний и поразительно простецкие манеры главного героя, паренька по имени Раш. Те из них, кто сопровождает Раша на каждую битву, регулярно просят об одолжении – дескать, предводитель, давай отвлечемся ненадолго от следования сюжетным миссиям и отправимся на поиски ингредиентов для апгрейда очередного доспеха. Жаль только, ни намеком не подскажут, в каком подземелье искать требуемую руду. Многие, причем, не только важные для сюжета личности, но и NPC, которых предстоит нанимать для сражений, разживаются личными историями-квестами. В каждом мегаполисе найдутся охотники похвастаться местным Ремнантом – гигантской реликвией, оставленной неизвестно кем («Наш Ремнант-дракон выглядит очень величественно и грозно, вот только дети пугаются»), и сплетники, передающие самые свежие байки о градоправителях. Рядовые обыватели также не упускают случая отреагировать на мировые события. Отдельного упоминания заслуживают бармены. Они не просто сообщают игроку новейшие слухи, а еще и обсуждают их между собой. Слухи же в The Last Remnant, как и, например, в сериале Persona, – едва ли не самый верный способ разузнать о доступных квестах и сокрытых до поры до времени городах с лабиринтами.

Интересно, что в разряд дополнительных заданий затесались те, которым в иной RPG подчиняется весь основной сюжет. Например, Рашу предлагают между делом усмирить проснувшееся древнее зло или же спасти город от нашествия когда-то легендарных воинов, превратившихся в монстров. Ближе к финалу запасы квестов начинают иссякать. Складывается впечатление, что в начале постоянно происходило что-то интересное, а теперь, когда фантазия разработчиков истощилась, герои вынуждены метаться от города к городу в тщетных попытках отыскать хоть какое-нибудь завалящее приключение на свою голову (разумеется, не считая главного).

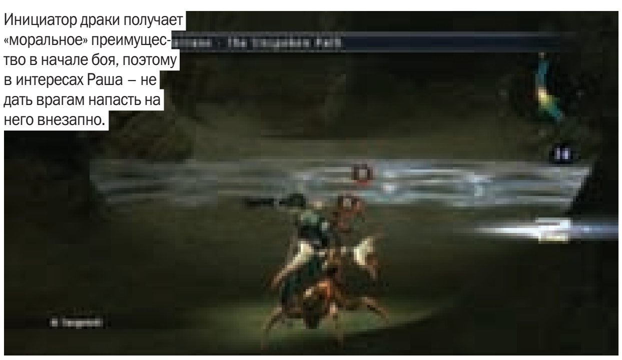
Боевая система вполне могла бы послужить поводом выдать геймдизайнерам медаль – не

ЗДЕШНИЕ ДВОРЦОВЫЕ ИНТРИГИ – ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ. КАЖДАЯ СЕКУНДА – СЛОВНО НОСТАЛЬГИЯ ПО FINAL FANTASY XII.





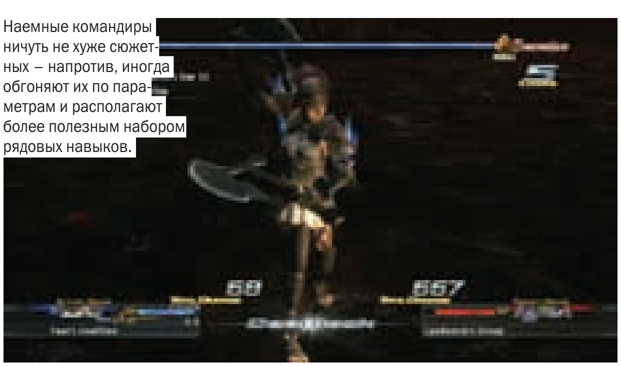
В QTE задействуются не только четыре буквенных клавиши, но и правый «курок».



Инициатор драки получает «моральное» преимущество в начале боя, поэтому в интересах Раша – не дать врагам напасть на него внезапно.



Зря жалуются, что в The Last Remnant не найти расшифровки приказов-«шорткатов»! Ларчик открывается просто: достаточно нажать на клавишу X.



Наемные командиры ничуть не хуже сюжетных – напротив, иногда обгоняют их по параметрам и располагают более полезным набором рядовых навыков.

Чем меньше нас, тем сплоченней наши ряды!

Дополнительный повод похвалить создателей боевой системы The Last Remnant за находчивость – внутренние ограничения. Хотя в отряд разрешено набирать до пяти солдат, попросту выбрать пять самых мощных бойцов не дадут. Оптимальное число воинов – трое. Остальные только ухудшат общие характеристики отряда, хотя суммарное число очков здоровья за их счет увеличится. Повод огорчиться – не всегда очевидно, почему даже неплохие по параметрам солдаты отрицательно влияют на показатели команды.

столько за новаторство, сколько за смелость в сочетании элементов различных жанров и жизнеспособность получившихся турнирных принципов. Представьте себе, что из компьютерной RTS убрали возможность прокладывать батальонам путь «мышкой» и разрешили ориентироваться исключительно на расположение отрядов неприятеля. Какой прикажи атаковать, в том направлении бойцы и двинутся. А теперь представьте, что в вашем батальоне не десятки солдат, а трое-пятеро героев. На итоговые параметры отряда влияют не только индивидуальные параметры соратников, но и местоположение самих воинов в выбранной боевой формации. Отсиживаться в задних рядах – привилегия магов, им здесь вольготней, а на передовую, в полном согласии с традициями, следует посылать мечников. Очки здоровья всех участников просто суммируются.

А теперь забудьте о RTS. Дальнейшие действия отрядов подчиняются правилам пораундовых боев: сперва идет фаза раздачи приказов, а затем розыгрыш, когда персонажи и враги обмениваются ударами. Думаете, вас заставляют выбирать для каждого воина действие из предложенного списка? Как бы не так! Короткий путь: выбрать один из приказов-«шорткатов», который участники отряда затем воплотят в жизнь в силу своих способностей. Чуть более долгий вариант – с помощью клавиши X проверить приглянувшийся «шорткат» (он же «коллективный приказ»), чтобы уточнить, какое именно действие по умолчанию закреплено за каждым воином. Например, если приказ гласит: «Жахнуть по неприятелю особыми боевыми приемами», скорее всего, окажется, что лидер отряда приказу последует, а его соратники выполнят обычные удары. Причин тому несколько. Во-первых, особые навыки и магические заклинания расходуют очки AP, которые накапливаются с каждым раундом. «Шорткаты» с высокой AP-стоимостью (если три воина исполняют по спецудару каждый, то и AP должно хватить на всех) не появляются, пока не накопится нужный запас. Во-вторых, воины не всегда знают нужные приемы: пройдет некоторое время, прежде чем они поднаторееют в искусстве владения оружием. Выучивание новых уловок живо напомнило мне Saga Frontier 2 – персонажи разучивают свежие финты, если долго и упорно практикуют старые, причем в критических ситуациях шанс получить озарение становится выше. В-третьих, многое зависит от неприятельского отряда и его местоположения на поле – иные приемы отличаются ограниченным радиусом действия.

Фаза розыгрыша зачастую затягивается (еще бы, когда только на вашей стороне может драться не меньше дюжины воинов!). Чтобы разнообразить процесс, разработчики прибегли к хитрости: иногда перед выполнением удара выскакивают QTE. Успеешь вовремя нажать клавишу – персонаж нанесет дополнительный урон или сможет контратаковать при парировании. Подгрузки, вопреки распространенному мнению, лишь косвенно мешают выполнять QTE. Увидев, что кто-то из героев медлит перед тем, как броситься на врага, легко отвлечься и пропустить появление кнопки на экране.



НЕ ВЕРЬ НИКОМУ.
ОБГОНИ ВСЕХ.
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
WWW.ELECTRONICARTS.RU/NFSUC
EA



То и дело командиры намекают Рашу, что не стоит забывать о прокачке. Особенно забавно видеть эти напоминания сразу же после того, как отряды выбираются из очередного подземелья.

Отказ от сейвпойнтов

Не иначе как с учетом грядущей PC-версии в The Last Remnant разрешили сохраняться в любом месте, за исключением битв. Тут же нашлись недовольные: без сейвпойнтов нельзя предугадать, когда команду ждет схватка с боссом! А ведь удрать с поля боя, когда схватка уже началась, невозможно. Действительно, в саге о Раше не найти таких удобных предупреждений о приближающейся стычке с мощным врагом, как в Shin Megami Tensei III: Nocturne (PS2). Вместе с тем совсем уж внезапных сражений здесь также нет. Либо герои в сюжетной сценке предупредят, что путешествие в очередной город непременно завершится грандиозной схваткой, либо самые грозные неприятели будут предсказуемо караулить путешественников в самом дальнем углу подземелья. Исключение – квестовые задания. Иногда, получив от NPC задание, герои сразу же оказываются на арене лицом к лицу с монстром.

Остроты битвам придает «моральный аспект»: чем выше боевой дух у ваших солдат, тем лучше они дерутся, и наоборот. Неудивительно, что каждый раунд напоминает перетягивание каната. Враги зашли сбоку – очки морали идут в плюс к неприятельской стороне. Ваши солдаты успели забежать с тыла – моральное преимущество на их стороне. Ситуация изменяется молниеносно, но мне случалось побеждать даже тогда, когда подопечные батальоны совершенно падали духом, так что, в конечном счете, формации и состав отрядов куда больше влияют на исход стычек, чем мораль.

Кстати, при всей видимой «навороченности» боевые правила довольно просты в освоении, и чтобы знакомство прошло гладко, Раш сперва получает в помощь уже готовые отряды. Только затем ему разрешают собрать собственное крошечное войско, а по мере продвижения по сюжету увеличивают количество боевых командиров и численность отрядов.

Может показаться, что тактический расчет в The Last Remnant не слишком-то и важен: в конце концов, полного контроля над передвижениями отрядов у игрока нет, а значит любые маневры во многом зависят от воли случая. Например, решится ли враг перебежать бойцам дорогу, когда они пытаются добраться до другой команды супостатов, или нет. Тем не менее, на плечи игрока ложится ответственность за немало других решений: как скомпоновать отряд, когда решиться выйти из клинча ценой дополнительно потерянных очков здоровья (отряд, сбегающий из клинча, автоматически более уязвим), чтобы, скажем, помочь другой команде или же оперативно подлечиться, когда постараться приберечь AP, а когда выкладывать все козыри.

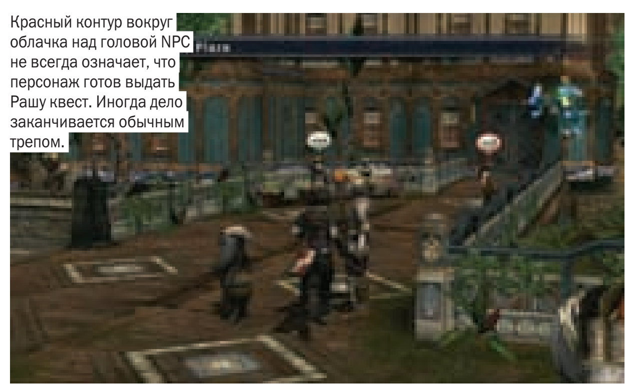
И все бы было хорошо, если б не скудный ассортимент врагов. Сперва дела обстоят замечательно: драться с боссами интересно, в каждом подземелье свои разновидности врагов, враги достаточно сложны, чтобы нельзя было прокачаться за пару-тройку лишних часов и затем выносить всех одним махом. Более того, позволено усложнить себе задачу и вызвать на бой отряды монстров разных классов (за количество неприятельских отрядов отвечает система наподобие той, что используется в Subarashiki Kono Sekai для DS; подробнее о ней вы прочтете во врезке). Но постепенно замечаешь, что многообразия видов в каждом отдельно взятом подземелье не наблюдается – от силы два-три. Да и монстры зачастую – одни и те же, меняются лишь окраски и уровень знания особых навыков. В лабиринтах то и дело открываются новые пути, а вот на разношерстных и разночешуйчатых обитателей авторы поскупились.



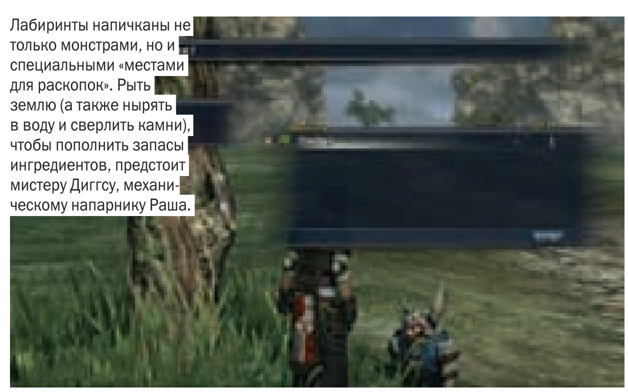
У некоторых монстров есть неприятное свойство: вызывать подмогу до посинения. И ведь всегда к ним кто-нибудь приходит на помощь, а битвы затягиваются на лишние минут двадцать-тридцать, если не час!

Наравне с традиционными подземельями в The Last Remnant попадаются локации, которые язык не поворачивается назвать лабиринтами. Например, унылое бескрайнее поле, где высится одна-единственная гигантская стена. Или же пустыня с однообразными барханами. Создается ли ощущение простора? Да, несомненно. Чувствуешь ли при этом, что окрестности удивительно бедны на детали, даже если, покинув равнину, команда затем отправится исследовать заброшенный замок? Еще как!

В целом остается впечатление, что игру слишком рано отправили на прилавки: не постарались избавиться от назойливых подгрузок, не потратили лишние месяцы на доработку неприятельского зверинца, не позаботились о внешнем виде многих боевых локаций. Нельзя сказать, что даже в нынешнем, полуинвалидном состоянии The Last Remnant не способна зацепить. Но крайне обидно, что неплохую боевую систему и поданный не худшим образом сюжет считай что похоронили заживо под грузом технических огрехов. **СИ**



Красный контур вокруг облачка над головой NPC не всегда означает, что персонаж готов выдать Рашу квест. Иногда дело заканчивается обычным трепом.



Лабиринты напичканы не только монстрами, но и специальными «местами для раскопок». Рыть землю (а также нырять в воду и сверлить камни), чтобы пополнить запасы ингредиентов, предстоит мистеру Диггсу, механическому напарнику Раша.



16+
КУПИ
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
М.видео
ПОЛУЧИ ШАНС
ВЫИГРАТЬ КВАДРОЦИКЛ!
Welcome to
the Island
ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ
Внимание! Высокая аварийность!
Добро пожаловать на Остров! Это одно из красивейших мест на планете - и по нему с огромной скоростью пронесутся мотоциклы, квадроциклы, багги, внедорожники, грузовики и даже монстр-траки! 16 невероятных трасс ждут вас - брутальные гонки по бездорожью возвращаются!
www.playstation.ru
PLAYSTATION 3

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Assassin's Creed
2 Oni
3 Montezuma's Return

8.5

ЗА АРТ И ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
action.platform/adventures.first-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Digital Illusions CE
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.mirrorsedge.com
Страна происхождения:
Швеция

ТЕКСТ
Игорь Сонин

Mirror's Edge

НАШ ВЕРДИКТ

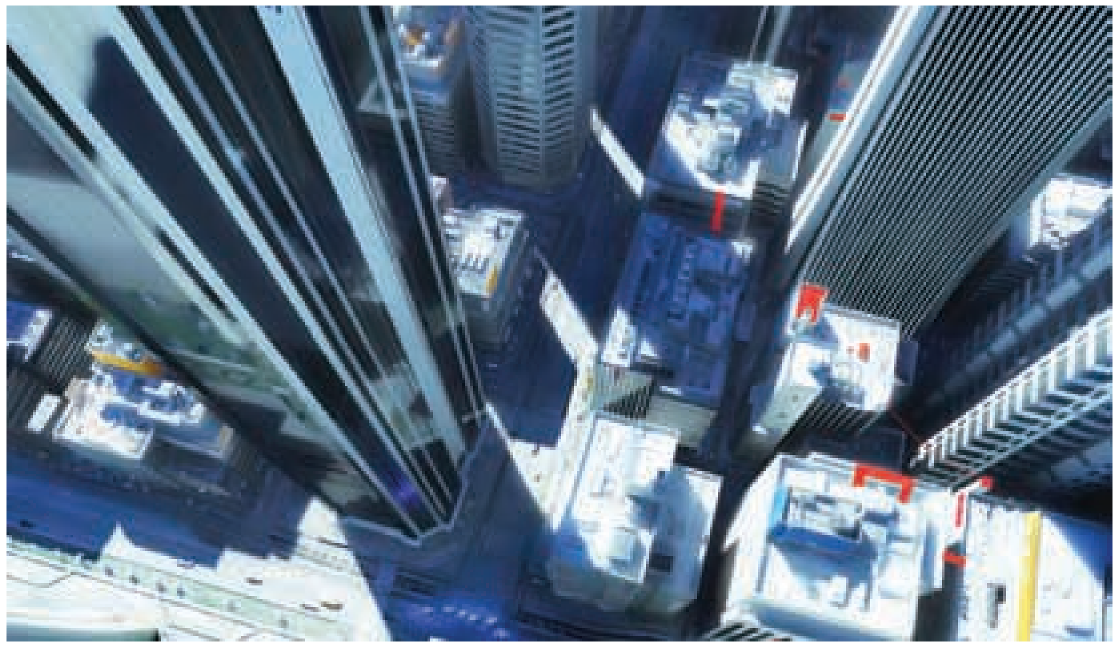
ДОСТОИНСТВА Неординарная игровая механика, интуитивное управление, стильная графика, прекрасная музыка, увлекательные режимы прохождения на скорость.

НЕДОСТАТКИ Бестолковый и безвкусный сюжет, блеклые персонажи, относительно короткая сюжетная кампания, отсутствие мультиплеера.

РЕЗЮМЕ Mirror's Edge – уникальный экшн от первого лица, где вместо привычных перестрелок – прыжки по крышам, а вместо счетчика фрагов – секундомер. Это одна из самых необычных игр нового сезона, лишь по нелепой случайности не ставшая одной из лучших. Авторы Mirror's Edge так и не смогли решить, что они хотят получить в итоге: то ли произведение искусства, то ли веселую игру для непритязательных геймеров. Получилась просто хорошая игра, остановившаяся в шаге от «девятки» и зала славы видеоигр.



90% ИГРЫ ПОСВЯЩЕНО ГОЛОВОЛОМКАМ НА ТЕМУ «КАК ЗАЛЕЗТЬ В ВЕНТИЛЯЦИЮ НА ВЫСОТЕ ВОСЬМОГО ЭТАЖА, ЕСЛИ ЗАЛЕЗТЬ В НЕЕ НЕВОЗМОЖНО?»



Среди всех игр от первого лица, которые выходят этой осенью на всех мыслимых платформах, Mirror's Edge – единственная с голубым небом. В ней есть огнестрельное оружие, но вас очень просят из него не стрелять. Что же перед нами – блудный FPS или необычная адвенчура?

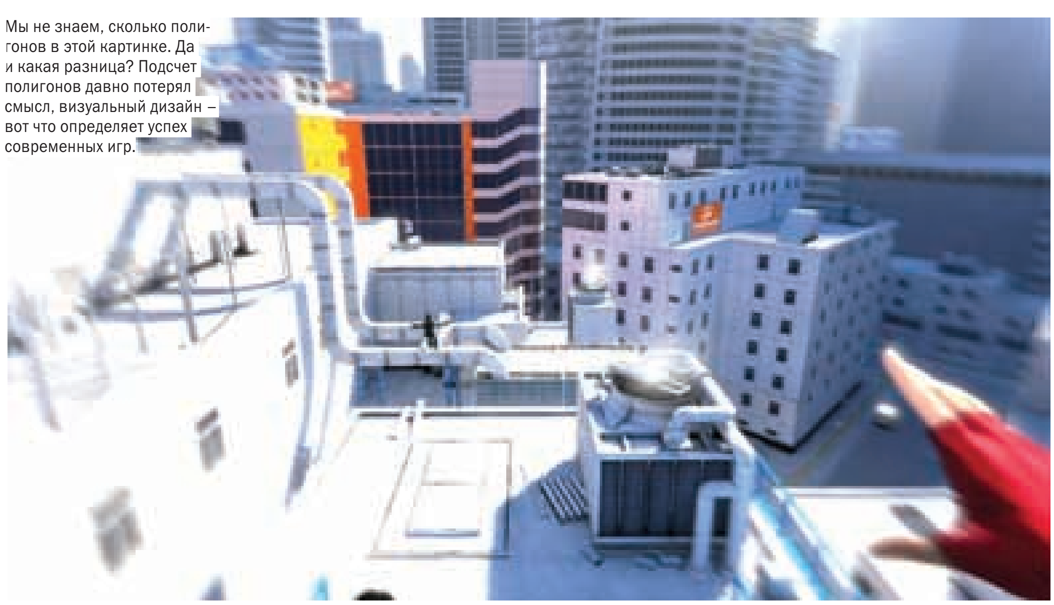
Все, кто следит за происходящим в индустрии, ждали Mirror's Edge с особым нетерпением. В эпоху засилья шутеров шведская студия EA Digital Illusions CE (в прошлом, до вхождения в состав EA – просто DICE) решила сделать игру про бег, прыжки, кувырки и прочие физические упражнения. Другая яркая особенность Mirror's Edge – дизайн ее игрового мира. Чистые, белоснежные крыши небоскребов, голубое небо и, бог знает почему, красные подъемные краны – все это контрастировало с мрачными, тяжелыми и брутальными играми, которые выпускают все остальные компании (серьезно – попробуйте-ка вспомните игровой сериал, который за последние годы не стал мрачнее и брутальнее!). Шведы публиковали великолепные трейлеры с потрясающей музыкой, рабочую версию игры показывали на выставках, позже на Xbox Live и PlayStation Network опубликовали демоверсию с обучающей миссией и первым уровнем сюжетной кампании. Тут уже всем стало ясно: талант есть, движок отличный. К релизу игры открытыми оставались следующие вопросы: можно ли сделать десять уровней такими же увлекательными, как первый, и через сколько часов надоедает беготня по крышам?

Оказалось – можно и не надоедает вовсе. Релиз состоялся, коробочки с консольными версиями в ноябре разъехались по магазинам. Различия между игрой для Xbox 360 и PlayStation 3 незначительны, обе версии построены на одном движке и по единой мерке. Главная героиня – девушка-курьер по имени Фейт, живущая в безымянном мегаполисе будущего. Авторы не называют конкретный город, но характерная внешность Фейт, огромное количество небоскребов, аккуратный дизайн интерьеров и наружная реклама с иероглифами дают понять – мы в Азии, в каком-нибудь Токио, Сингапуре или Гонконге. Когда-то это был свободный и вольнолюбивый, «грязный, но живой и прекрасный» город. С годами ситуация менялась, к власти пришел диктатор с тоталитарными замашками, полиция стала вести дела без суда и следствия, а гражданское общество попало под неусыпный контроль «большого брата». Все средства связи прослушиваются, прочитываются и просматриваются, и только бизнес рискует действовать в обход официальных каналов. Важную информацию переносят специальные курьеры-«бегущие», профессионалы-паркурщики, способные по крышам попадать в любой конец города. Среди них – Фейт, девчонка, которую угораздило влипнуть в историю с убийством кандидата в мэры. Ее приключение – это не просто доставка сумки с документами, а поиски истины и справедливости в каменных джунглях двуличного города. Сюжет подается нам в основном в мультипликационных заставках, под которые игра втихую загружает следующий уровень, заставки на движке встречаются лишь несколько раз за всю игру. Это – большая неудача, потому что создает впечатление искусственности происходящего. Рисованные заставки дешевы и скучны, да к тому же еще и плохо связаны с происходящим на уровнях. Стилизация «под аниме» напоминает об Oni – обе игры пытаются выглядеть японскими и совершенно не в состоянии скрыть свою



западную сущность. Спрашивается, нужны ли вопиюще-трехмерной игре рисованные заставки? Взять бы эти же сцены и показать их на движке игры – получилась бы картина гораздо более целостная и эффектная.

Некоторые называют Mirror's Edge «платформером от первого лица», и в этом есть доля истины. Действительно, мы всю игру смотрим на мир глазами Фейт, в кадре постоянно мелькают руки и ноги героини, придающие происходящему остроту и достоверность. Приключения от первого лица это не новость, но жанр все-таки очень и очень редкий (навскидку можно вспомнить разве что, хо-хо, Montezuma's Return 1998 года выпуска). Девять десятых игры посвящено акробатике и связанным с ней головоломкам на тему «как залезть в вентиляцию на высоте восьмого этажа, если залезть в нее невозможно?» Бывает, что Фейт оказывается в огромном зале с задачкой, для решения которой требуется ловкость, изобретательность и многоходовая акробатическая комбинация – такие места живо напоминают о современном сериале Prince of Persia. Каждая такая задачка отнимает много времени, но их в игре лишь несколько. Визитная карточка Mirror's Edge это, конечно, кросс по крышам – от полицейских, спецназа, вертолетов, за другими курьерами или наемными убийцами. Список движений огромен, но управление – простое и гениальное. На PS3 раскладка такова (владельцы Xbox 360 легко переведут ее на язык своих контроллеров): L1 это «вверх»: прыжки, подтягивания, подъемы и тому подобное; L2 – «вниз»: приседания, скольжение (с разбега), перекат при мягком приземлении и прочее. На правых «шифтах» – редко употребляемые действия: удар/стрельба и разворот на 180 градусов. Раскладка удобна, все приемы Фейт контекстно-зависимы, и… хотелось бы сказать, что вы быстро станете заправским «бегущим», но нет. Вы просто не будете путаться в кнопках. Для того чтобы носиться по уровням со скоростью курьерского поезда, нужны еще две вещи: понимание игровой механики и знание уровня. Когда играешь первый раз,



Мы не знаем, сколько полигонов в этой картинке. Да и какая разница? Подсчет полигонов давно потерял смысл, визуальный дизайн – вот что определяет успех современных игр.



Зловещие дырки

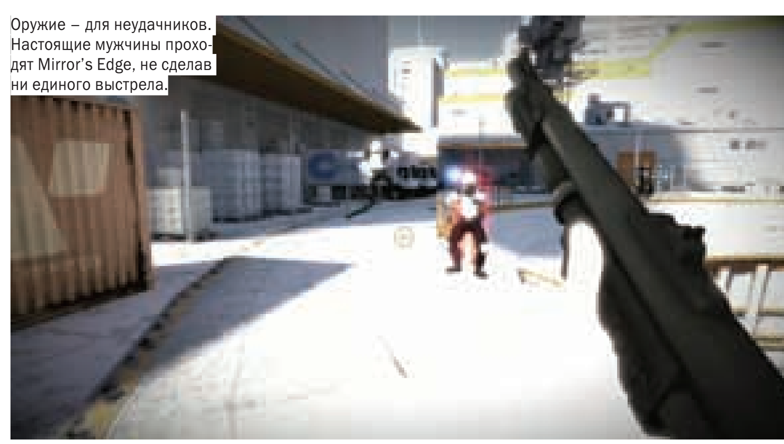
Беготня по крышам в Mirror's Edge сделана очень хорошо, и все же у нас есть к дизайнеру один вопрос. Так ли уж необходимы «пропасти» между зданиями? С точки зрения обычной логики без них, конечно, никуда. Но в игре валиться в пропасти и возвращаться к предыдущему чекпойнту – мало радости. Более того, сюжет часто заставляет Фейт нестись сломя голову – на такой скорости, что ты только в воздухе успеваешь разглядеть, куда прыгнул. Результат печален, но неизбежен: приходится заучивать карту уровня, чтобы не промахиваться и не перезапускать игру с чекпойнта. Такой подход кажется очень спорным, особенно в режимах Speedrun и Time Trial, где любая ошибка заставляет проходить весь уровень с начала. Вспомните, ведь авторы нового «Принца Персии» добавили в игру Элику именно для того, чтобы Принц, свалившись в пропасть, не проходил все сначала. Возможно, авторам Mirror's Edge тоже стоило пойти этим путем. Почему бы не натянуть между зданиями, скажем, сетку, которая бы ловила Фейт и лишь задерживала ее секунд на пять-десять? С одной стороны – наказывали бы за ошибку, с другой – не заставляли бы проходить все заново.



На всю игру – лишь несколько больших залов-головоломок, напоминающих о «Принце Персии».



Ноги и руки Фейт постоянно в поле зрения игрока. Их движения передают ощущение физической нагрузки при беге.



Оружие – для неудачников. Настоящие мужчины проходят Mirror's Edge, не сделав ни единого выстрела.

движок подсвечивает важные объекты красным цветом, и ошибиться невозможно. Если перед тобой красная труба – хватайся, не прогадаешь, красная лестница – залезай. Со временем приходит понимание возможностей Фейт – куда она сможет забраться, а куда нет, где перепрыгнет, а где – нет. Уже после этого, в продвинутых игровых режимах и на высокой сложности подсказки отключаются, красный цвет пропадает из палитры, и приходится думать своей головой. Не менее важно и знание уровня: в некоторых местах можно сократить путь, в других – схватиться за какой-нибудь неочевидный уступ.

На пути Фейт нередко встречаются враги – и все, как назло, вооруженные. Mirror's Edge – игра не о драках и не о перестрелках, и вас при каждом удобном случае просят не лезть на рожон, а разворачиваться и улепетывать (это Фейт умеет лучше всего). При желании можно (а порой все-таки нужно) принять бой. Дальше есть два варианта – либо драться честно, либо обезоружить противника, ловко нажав нужную кнопку в нужный момент. И то, и другое сделано просто и незамысловато, а комбо из подката и ударов ногой сначала в промежность, а потом по морде работает безотказно. Чужое огнестрельное оружие можно подобрать и использовать – стреляет Фейт неохотно, а когда приходит время менять обойму, просто выбрасывает «ствол» (кстати, выбросить его можно в любое время, для этого есть специальная кнопка). Похоже, что каждый западный журналист, писавший про Mirror's Edge, считал своим долгом сказать, что стрельба в игре никудышная. Но с нашей точки зрения это все равно что говорить, что в Soul Calibur IV непонятный сюжет или что в Warcraft III недостаточно проработаны квесты. Короче говоря, игра не об этом. Все в Mirror's Edge рассчитано на то, что вы будете проходить игру, не сделав ни единого выстрела – за это на обеих консолях полагается награда, достижение или трофей. Ближе к концу встречается замечательный уро-

ЕСЛИ ПЕРЕД ТОБОЙ КРАСНАЯ ТРУБА – ХВАТАЙСЯ, НЕ ПРОГАДАЕШЬ, КРАСНАЯ ЛЕСТНИЦА – ЗАЛЕЗАЙ.



Ведущие цвета Mirror's Edge совпадают с цветами российского флага, но есть также комнаты зеленые...



...и желтые. Задержаться в этих комнатах все равно не дадут. Надо бежать!

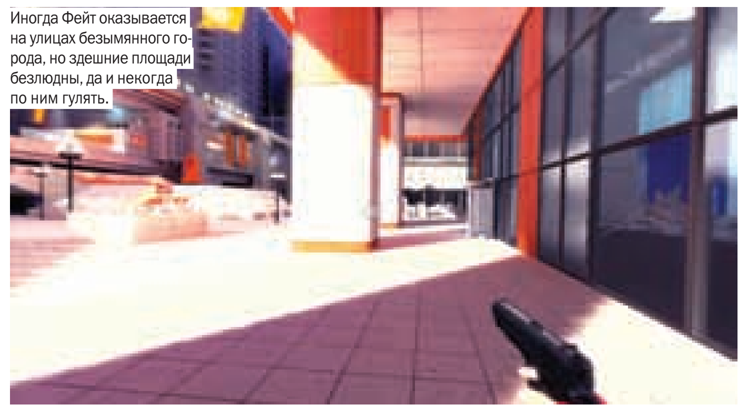
вень со снайперами, где Фейт нужно бежать по крышам от одного огневого поста к другому. Можно, конечно, обезвредить первого врага, а остальных расстрелять из его винтовки... но если вы всерьез об этом задумываетесь, садитесь-ка лучше за сиквелы Gears of War или Resistance. Все очарование Mirror's Edge в том, чтобы прятаться от стрелков, тенью проноситься в оптических прицелах и, несмотря ни на что, добраться до каждого снайпера.

Что ж, оставим стрельбу и мордобой за кадром – это не то, ради чего стоит играть в Mirror's Edge. Сюжетная кампания длится шесть-восемь часов и проходится за один-два вечера, а повторное прохождение занимает значительно меньше времени: ты уже знаешь, что делать и куда бежать. Мультиплеера нет, но есть два соревновательных режима: Speedrun (скоростное прохождение уровней из сюжетной кампании) и Time Trial (опять же скоростное прохождение, но уже специальных отрезков – «полосы препятствий»). Если у вас есть аккаунт в онлайновой службе Electronic Arts (а игра настойчиво предлагает его создать), то результаты лучших прохождений будут заноситься в онлайновую базу данных. Для каждого уровня в Time Trial указаны рекорды – ваш личный, ваших друзей, а также лучший в мире результат. Сервер хранит записи всех этих забегов, и секретов ни от кого здесь нет: при желании вы можете посмотреть, как лидеры творят чудеса ловкости. Движок Mirror's Edge хорош, игровая механика «беготни» продумана до мелочей, и чтобы занять место в десятке лучших, не нужны читы, эксплоиты и прочие хитрости. Или ты умеешь играть как следует, или нет. Из-за этого серьезного подхода оба скоростных режима оказываются неожиданно интересными, и если уж ты опозоришься, винить остается только себя: игра работает как часы.

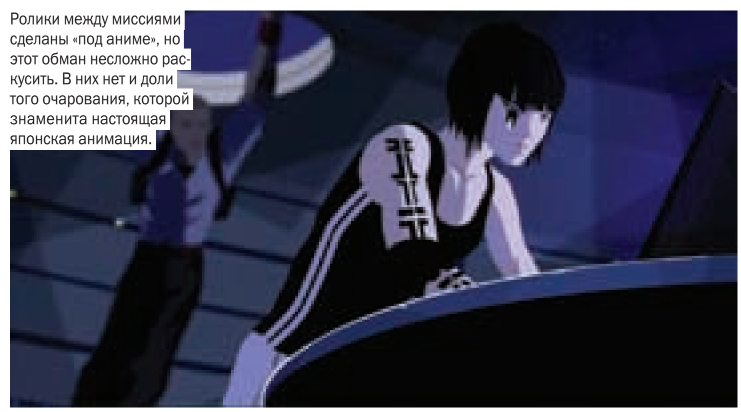
Замечательный движок и удобное управление – несомненные достоинства игры. Где же недостатки? Что ж, если как следует разобраться в Mirror's Edge, покажется, что среди разработчиков было сразу два старших геймдизайнера. Первый хотел сделать гениальную игру калибра Portal или Shadow of the Colossus, он придумал захватывающую беготню по крышам, вид от первого лица, яркий визуальный дизайн, подходящую музыку. А второй правил идеи своего коллеги так, чтобы они были доступны поколению, выросшему на шутерах. Это он добавил в игру стрельбу и драки, а также тупой и невыразительный сюжет, подходящий для фильма с каким-нибудь Дольфом Лундгреном. Невозможно поверить, чтобы один человек мог столь удачно подобрать музыку и дизайн, и одновременно так промахнуться с сюжетом. Mirror's Edge пытается угодить сразу и эстетам, и обычным геймерам – но ни один заяц не дается ей в руки. Отсутствие фокуса – проклятие этой игры. Если с самого начала метили в прекрасный артхаус, творили шедевр, который никогда не поймет и не примет массовая аудитория – нужно было менять сюжет, удлинять сюжетную кампанию, выкидывать позорные рисованные заставки, убирать стрельбу. Если делали игру для всех, то наоборот – увеличить количество и качество перестрелок, подготовить мультиплеер, добавить новые соревновательные режимы. Но Mirror's Edge так и не определилась. У разработчиков есть талант, знания и навыки, чтобы сделать все, что угодно. Они захотели, чтобы Mirror's Edge понравилась обеим частям аудитории. Что ж, именно это им и удалось. Все считают Mirror's Edge хорошей игрой и всерьез борются за места в мировом табеле о рангах. Проблема в том, что через год уже никто не назовет ее отличной. **СИ**

Сумка с секретом

На первых концепт-артах Фейт изображалась как злая девица с пистолетом и желтой раннерской сумкой на ремне. От огнестрельного оружия авторы отказались довольно быстро, и в финальной версии игры героине приходится полагаться на навыки рукопашного боя. А вот сумку... сумку Фейт на плече тоже больше не носит. Сумки теперь разбросаны по уровням и играют роль секретных бонусов. В каждой главе сюжетной кампании спрятано три таких бонуса: кто разыщет их «сколько нужно», получит награду – трофей или достижение. Искать секреты – затея непростая, но для пытливых игроков разработчики сделали специальные подсказки. Во время обычного прохождения вы будете встречать на стенах нарисованную красной краской эмблему бегущих. Это значит – стой, ищи, сумка рядом. Простой пример: в прологе есть место, где Фейт спускается из вентиляции прямо в руки к вооруженным охранникам. Ей надо сбежать от врагов, подняться по лестнице и выбить две двери одну за другой. Так вот, если после первой двери не бежать сразу ко второй, а повернуть налево, то рядом, слева от Фейт, вы увидите эмблему. И если здесь же поднимитесь наверх по коробкам, то найдете саму сумку.



Иногда Фейт оказывается на улицах безымянного города, но здешние площади безлюдны, да и некогда по ним гулять.



Ролики между миссиями сделаны «под аниме», но этот обман несложно раскусить. В них нет и доли того очарования, которой знаменита настоящая японская анимация.



Высота такая, что дух захватывает. Как у вас, дорогие читатели, со страхом высоты?

ОБЕЗВРЕДИТЬ ВРАГА И ВСЛАСТЬ ПОСТРЕЛЯТЬ ИЗ ЕГО ВИНТОВКИ? ЕСЛИ ВЫ ВСЕРЬЕЗ ОБ ЭТОМ ДУМАЕТЕ, САДИТЕСЬ ЛУЧШЕ ЗА GEARS OF WAR 2.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVisioN
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них – отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
Новый шутер от создателей PainKiller
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
The Farm 51
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ MIRROR'S EDGE ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. отв. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fahrenheit, Fallout 1-2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей
Платформер от первого лица с элементами мордобоя и стрельбы. Последнего призывается вообще избегать. Игра весьма недружелюбна к нехардкорным игрокам и строится на методе проб и ошибок – либо вы быстро соображаете, как преодолеть препятствие, либо переигрываете некоторые эпизоды до тех пор, пока не найдете верное решение.

Графика
Настоящий идеал по работе с цветом. Настолько грамотного использования палитры еще не было и вряд ли скоро будет. Часто возникает желание просто остановиться и смотреть на всю эту красоту под совершенно потрясающий саундтрек. При этом текстурки местами совсем халтурные, но замаскирован этот минус неимоверно умело.

Общее впечатление
Великолепнейшая игра не для всех. Пожалуй, самый смелый newcomer в этом году. Для тех, кто не пасует перед трудностями и готов тратить время на то, чтобы оттачивать свое мастерство. Если же вы играете для отдыха и не любите по сотне раз перепроходить одно и то же место, вот мой совет: сохраните нервы, не играйте в Mirror's Edge.

9.5

Алексей «Boot» Бутрин



СТАТУС: Главный редактор Gameland.ru

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Guitar Hero: World Tour, NHL 09, Fallout 3

Ретроград и консерватор. К новым игрушкам относится подозрительно, но уж если полюбил, то это – навсегда. По этой же причине в списке любимчиков – игры либо очень реиграбельные, либо с открытым геймплеем. Отыграть полный сезон из 82-х игр в NHL или месяц строить город в SimCity 4? Легко!

Геймплей
Принц Персии перенесся в светлое тоталитарное будущее, устроился на работу курьером, сменил имя и пол, освоил паркурные трюки, «рукопашку» и огнестрельное оружие. Да еще все это теперь с видом от первого лица. Инновационно? Бесспорно. Однако соотношение фана и затрачиваемых усилий явно не в пользу первого.

Графика
Превосходный и хорошо запоминающийся визуальный стиль, но... К сожалению, стилистическая выдержанность периодически переходит в банальный копипаст – лично мне хотелось бы большего визуального разнообразия игровых уровней. Плюс катастрофически не хватает зрелищных повторов с видом от третьего лица.

Общее впечатление
Mirror's Edge – не массовый продукт. Геймеры, ценящие оригинальность и сложность, в восторге, остальные бросят на третьем-четвертом уровне. В любом случае отрадно, что EA рискует вкладываться в разработку новых геймплейных концепций. С нетерпением ждем заимствований игровой механики Mirror's Edge в мейнстрим.

6.5

Юрий Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Gran Turismo, Forza Motorsport, Soul Calibur

Большой поклонник авто- и мотоспорта, обожает сериал Gran Turismo, но и совсем не против пострелять в монстров и поотрубать им ноги. Любит бои без правил и файтинги. А еще с большим интересом относится к любому проекту, затрагивающему тему киберпанка.

Геймплей
«Принц Персии» от первого лица, усложненный и проапгрейженный. Жаль, конечно, что настоящего симулятора паркура не получилось, но и тех возможностей, которые дает нам игра, более чем достаточно, чтобы запутаться в управлении. Вот только перестрелки и враги здесь вообще не к месту, они убивают всю красоту.

Графика
Восхитительный арт-дизайн, который будет выжигать вам глаза на протяжении всей игры, а вы будете получать от этого только удовольствие. Да, с технической точки зрения, может быть, игра не самая передовая, но когда вдруг вбегаешь из белого и светлого города в черно-белый офис с редкими цветными картинами на стенах, это потрясает.

Общее впечатление
Это точно игра не для всех – сложная, красивая и многих укачивающая. Она проходится на одном дыхании, причем она одна из немногих за этот год, в которой по правде захватывает дух. Жаль, что разработчики не сделали чистый «Portal с паркурными головоломками», а прикрутили боевую систему и мешающие удовольствию перестрелки.

8.5

Степан Чечулин



СТАТУС: Выпускающий редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Assassin's Creed, BioShock, Mass Effect

Любит качественные игры, где есть новые идеи, двигающие индустрию вперед, и которые можно и нужно воспринимать как полноценные произведения искусства. Из последних гениальными считает Mass Effect, Assassin's Creed, BioShock, World in Conflict.

Геймплей
Mirror's Edge живет по отличным от других экшнов законам. Тут незачем метко стрелять, да и оружие – ненужный хлам, только утяжеляющий нашу героиню. Играть в Mirror's Edge приходится учиться. Рассчитывать прыжки, успевать взять разбег, ловко обезоруживать врагов, лететь вперед, словно ветер. Удивительно увлекает.

Графика
В графике, кстати, ничего выдающегося нет. Пейзажи одинаковые, детализация не поражает воображение. Но главное в том, что разработчикам удалось передать ощущение скорости: вы мчитесь к очередному обрыву, а камеру мотает из стороны в сторону, дыхание героини учащается, прыжок, короткий полет и снова бег. Погружение изумительное.

Общее впечатление
Mirror's Edge – лучшее, что случилось с жанром за последнее время. Игра дарит уже порядком забытое чувство новизны происходящего, и тут действительно нужно учиться. Понять механику, почувствовать персонажа... Ее здорово проходить второй раз – когда уже понятны законы, и твой бег превращается в настоящее произведение искусства.

9.0

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Антонов



СТАТУС: выпускающий редактор DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Baldur's Gate 1-2, Persona 3, The Rumble Fish

Любит игры с хорошим сюжетом и проработанными персонажами. Среди жанров предпочтения отдает ролевым играм и файтингам, является большим поклонником сериала Shin Megami в целом Tensei и таланта Кадзумы Канэко в частности. Редкие часы свободного времени уделяет активному отдыху.

Геймплей

Mirror's Edge – игра не для всех. Здесь нет размеренного геймплея, нет сложных головоломок, требующих обстоятельного подхода. Зато здесь есть динамика, когда решения нужно принимать за считанные мгновения. Каждый уровень – своего рода time trial, где одна секунда порой способна отделить победителя от проигравшего.

Графика

Игра смотрится потрясающе, в первую очередь это заслуга дизайнеров, цветовая палитра заслуживает самых высоких оценок. Порой хочется перепройти какой-нибудь эпизод только для того, чтобы еще раз насладиться картинкой. Нарекания вызывает разве что алгоритм просчета теней, который не всегда справляется со своей задачей.

Общее впечатление

В Mirror's Edge играть по-настоящему интересно, она предлагает нам действительно что-то новое и не совсем обычное. Сейчас, когда игровая индустрия погрязла в сиквелах и римейках, это особенно ценно. Конечно, достаточно высокая сложность придется по душе далеко не каждому, но своего поклонника игра точно найдет.

9.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Консольный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Tomb Raider Anniversary

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

Геймплей

При совершенно шикарном арт-воплощении геймдизайн тут совершенно бестолковый. Увы, последовательницей Лары Крофт и Принца Фейт совершенно не выглядит. Скорее уж дремучим предком... Задумав отличную игру, авторы не ушли дальше концепции «накидаем всего по чуть-чуть, а оно уж как-нибудь само выплывет. Обидно!

Графика

Обычный FPS-движок, простенькие текстуры... Зато как раскрашено! Арт-дизайн – ну просто потрясающий. Впечатление портят разве что неприемлемые тени и обилие объектного копипаста. Ведь так хочется, чтобы уровни не сливались в одну вязкую череду, а воспринимались действительно разными. И заставки такие – в печь.

Общее впечатление

«Мышки плакали, кололись, но играли». Увы, это тренд всей нынешней осени: придумать, оформить, всех удивить и... не дотянуть, не сдюжить, не допрыгнуть. Mirror's Edge отчаянно хочется любить, но она слишком строптива, слишком непродуманна, даже и не пытается нравиться. Хотелось бы понадеяться на сиквел, да вот будет ли он?

8.0

Дарльз Чиккенс



СТАТУС: Автор-фрилансер

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ R4: Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3

Увлекается лудологией (вы не хотите знать, что это такое), уделяет видеоиграм не меньше времени, чем литературе, кино, телесериалам, комиксам, музыке и всему, что способно доставлять эстетическое удовольствие. Считает, что Золотой век видеоигр не просто не закончился, а еще даже и не наступил.

Геймплей

Стыдно признаться, но первым делом на ум приходит «Матрица»: все забыть, сомнения – отбросить, и – вперед, с края крыши – прямиком на трубу, проходящую вдоль стены. Моментальное погружение: слушаешь вздохи, почти боишься ломящихся в дверь охранников и точно знаешь, что если не достанешь до вентиляционной шахты – сам дурак.

Графика

У разработчиков «игр, раздвигающих рамки», видимо, в моде минимализм. Сами посудите – монохромный город в de Blob, сплошное ч/б в грядущей MadWorld; впрочем, давно пора. Удобное и выгодное решение: не только подчеркивает омерзительную стерильность антиутопии, но и помогает не заплутать в «верхнем мире».

Общее впечатление

Неприятно ощущать дистанцию между первым трейлером и финальной игрой – как много, оказывается, от песни зависело. Тем не менее, именно за Mirror's Edge подумалось, что игрок, пропустивший прошлое поколение консолей и решивший сегодня снова взяться за геймпад, по-настоящему откроет для себя гейминг во второй раз.

9.0

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Tekken, Tomb Raider, Resident Evil

Искренне полагает, что залогом отличной игры являются сильные запоминающиеся персонажи и качественные, хорошо поставленные, CG-ролики. По жизни горяч, но отходчив, любит файтинги и поесть, в свободное же от дел время пропагандирует активные виды отдыха, чего и всем желает.

Геймплей

Перед нами симулятор бега, не иначе. Будни нелегального курьера-трейсера во всей их красе. С видом от первого лица вы мчитесь во весь опор по улицам города, сигаете с крыш высотных зданий, уходите от погони по тоннелям метро. Чекпойнты встречаются не слишком часто, так что приходиться быть осторожным.

Графика

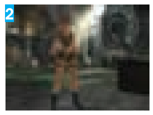
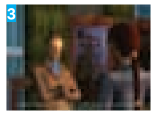
Как бы избито ни прозвучало, но картинка в этой игре привлекает внимание отнюдь не количеством полигонов в кадре и даже не чередой спецэффектов. Все дело в грамотном дизайне и отличном подборе цветов. Дизайнеры DICE хотели показать нам, как должен выглядеть город будущего и, как мне кажется, у них это получилось.

Общее впечатление

Не идеал, но близко к нему. В первую очередь – из-за свежей идеи, в которой почему-то слышны отголоски Alien vs. Predator. И не будь в Mirror's Edge перестрелок и драк, но при этом побольше бы честного паркура – стать бы ей игрой года, если не десятилетия. В любом случае, ждем продолжения, интересно, куда еще занесет нашу Веру.

9.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Legacy of Kain: Soul Reaver 2
2 Tomb Raider: Legend
3 Tomb Raider: Angel of Darkness

7.0




И как только мокрая Лара не соскальзывает с этих столбов?

Tomb Raider Underworld

С большой долей вероятности этой статьи могло и не быть. После того как мы с Сергеем Цилюриком независимо друг от друга не смогли выудить Лару из-под ее же лодки в первой миссии (ошибка такая), встал вопрос о принципиальной проходимости новой Tomb Raider.


ТЕКСТ
Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский издатель:
«Новый Диск» (PC, Wii)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Crystal Dynamics
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.tombraider.com
Страна происхождения:
США

Идет пятнадцатая минута игры. Позади tutorial, интригующий пожаром в фамильном имении Крофтов. Лара в обтягивающем купальном костюме картинно (или лягушкой – зависит от того, дружим ли мы с управлением) шлепается в океан с борта собственного катера. И тут же оказывается под днищем. Ни вперед, ни назад, ни даже вглубь, куда, собственно, и надо. Камера ведет себя безобразно, выхватывая из синеватой мути осколки полигонов, которые когда-то были очертаниями благородного тела. Еще пара судорожных рывков туда-сюда, и мы внутри головы героини. Там удручающе пусто. Недоумение. Короткий сеанс консультаций с коллегами. Медитация и долгое размышление.

Наконец, выход найден. Нужно начать новую игру, врубить подсказки, и только тогда почему-то плавучая аристократка тонет в нужном направлении.

Легенда о Ларе

Предания гласят: пережив расцвет в далеких девяностых, от серии к серии эпизоды приключений г-жи Крофт теряли накал и остроту, пока не возродились в революционном Tomb Raider: Legend. Далее поклонников осчастливили римейком классических эпизодов Лариной биографии, Anniversary. И вот, наконец, полноценное продолжение. История умалчивает, как так получилось, что от косметической перемены мест слагаемых геймплей потерял динамику, но это с ним, несомненно, случилось. Такое впечатление, что в самом начале разработки создатели быстренько слепили пару удачных эпизодов для демонстрации публике, а потом расслабились и заткнули дырки чем под руку попалось. Зрелище получилось противоречивое.

Шиворот-навыворот, задом наперед

С одной стороны, до конца игры нас продолжают понуждать к новым трюкачествам, задействующим все более сложные сочетания кнопок. Вырубать подсказки, как выяснилось, чревато вступлением в багу, потому приходится то и де-



Справа: Чтоб геймер не нарушил ход мыслей дизайнеров игры, доступ к рулевому колесу яхты перекрыли невидимой стеной.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Древние руины, величественные джунгли, бескрайний океан, головоломки с прыжками и ужимками. Статуя Шивы и Кали. Великолепная вода.

НЕДОСТАТКИ Мексиканские уровни-«кишки», тупые монстры, одноразовость, фатальные ошибки. Тормоза при отображении водной глади. Мотоцикл!

РЕЗЮМЕ Графически Underworld продолжает традиции Tomb Raider: Legend, ознаменовавшей триумфальное возвращение Лары в мир игр с высокой оценкой. Однако по геймплею происходящее ближе к более ранним сериям, заслуженно признанным позором всей саги. «Прыжковая» половина пришита к той, где драки, на живую нитку. Более того, противники в action-части непростительно тупы. Великолепные по дизайну и внешнему облику уровни сочетаются с унылыми кишкообразными коридорами. Неоднозначная игра.


Рядовой момент игры. Байонетта тихо плачет в уголке.

Следи за собой, будь осторожен!

Бывалые «проходимцы» Tomb Raider Underworld на зарубежных сайтах рапортуют о следующих наиболее часто встречающихся ошибках (не считая упомянутого застревания под лодкой): Лара теряет фонарик без всяких причин; разбросанные по уровням дополнительные шесты утрачивают интерактивность; при загрузке чекпойнта Лару выбрасывает на предыдущий уровень; во время «перепрыжек» между стенами можно провалиться за край мира; в Мексике перестает действовать индейский календарь, из-за чего уровень завершить невозможно; периодически заедает какую-нибудь анимацию. Глюки, заметим, всплывают и в писишной, и в консольных версиях. Рецептов борьбы предлагается, как правило, два. Первый – создавать «руками» резервные сейвы, по крайней мере, по одному на уровень. Второй (и самый распространенный) – «kill Lara».

Между тем русскоязычные форумы TombRaider.Ru свидетельствуют об ином. В погоне за новейшими графическими технологиями Лара Крофт со свистом пролетела мимо потенциальной игровой аудитории. Десятки владелиц ноутбуков и компьютеров не первой свежести осаждают модераторов, без конца задавая один и тот же вопрос: «Я скачала демку, а она вылетает, что я, не смогу поиграть в полную версию, что ли???».

ло выслушивать очередное «зажмите такие-то кнопки и Лара спляшет вприсядку». И ведь спляшет! Но это не слишком приятно – бросать то, что уже выучил и приспосабливаться к новому, более сложному технически, но такому же по эффективности трюку. В конце концов, хочется уже начать реализовывать накопленный потенциал, а тебя снова тыкают, как слепого котенка, в новые дизайнерские извращения на уровнях.

С другой стороны, все эти новые приемы – только пресная приправа к не менее пресному основному процессу. Продвигаясь по сюжету, Лара вяло перемежает два занятия: акробатические упражнения, превращающиеся для игрока в клавиатурный тренажер, и отстрел низкоинтеллектуальных, неповоротливых врагов.

Навозну кучу разгребая, игрок нашел жемчужное зерно

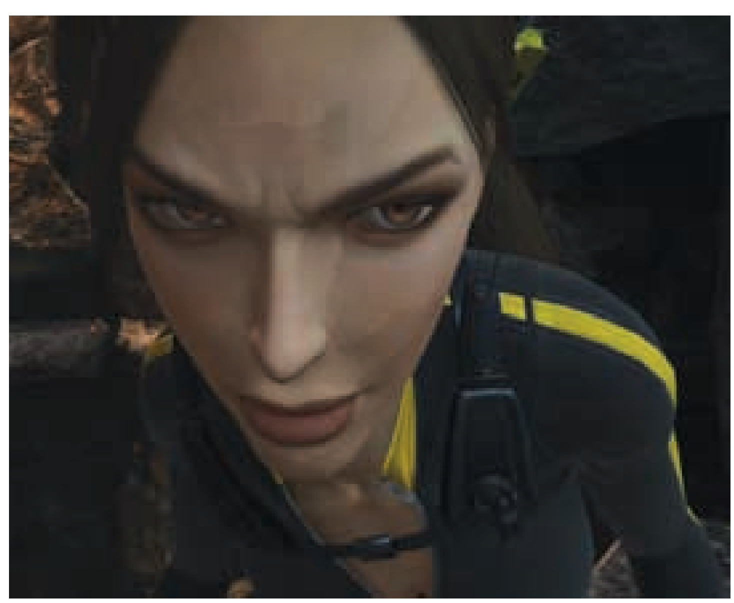
Сценарный фон происходящего, бросающий нас в пучину океана в самом начале: Лара ищет секрет исчезновения/гибели собственной матери. Для этого, ни много ни мало, ей нужно попасть в Авалон. Путь туда можно проложить, только собрав артефакты – перчатки, пояс и молот Тора. Не спрашивайте, почему. Надо же было чем-то увязать те удачные участки игры, которые каким-то образом у разработчиков получились. А они, несомненно, есть, хотя число их невелико. Очень приятно нырять в туманную голубую бездну с крошечным аквалангом (в самом начале, если удастся обмануть коварную ошибку). Вздыхаешь с облегчением, обнаружив, что акулы на героиню бросаться не спешат. В кои-то веки монстры не просто отыгрывают роль монстров, а пытаются походить на живых существ, которым осторожность присуща с рождения! Второй раз дух захватывает от радости при взгляде на шикарные пейзажи тайских развалин. Статуя сидящих «валетом» Шивы и Кали – однозначно, самое смелое дизайнерское решение за последние лет пять в играх, по моему личному рейтингу. Да и головоломка с ним связана отличная.

Когда дизайнеры решают занять пространственное воображение игрока, все складывается наилучшим – в рамках игры – образом. К тому же камера, бич сериала, ведет себя не столь ультимативно, как раньше. Практически во всех сценах ее можно повернуть, иногда даже зафиксировать в ином относительно замысла создателей ракурсе.

И напоследок – нечаянная радость. Иногда звери-противники дерутся не с Ларой, а с врагами-людьми. Возможно, драки происходят по скрипту (если так, то начало и условия срабатывания установить не удалось). В любом случае, как же приятно чужими руками, точнее, лапами, уменьшить число потенциальных супостатов! Почему до сих пор расхитительнице

Внизу: Осторожнее: в узких и низких лазах, где Лара ползает на карачках, камера иногда сходит с ума.


Уровень из разряда удачных. Гигантский осьминог, сражаться с которым в открытую не придется, прекрасен.





Внимательный поклонник заметит, что от серии к серии внешность героини продолжает меняться, несмотря на, казалось бы, найденный еще в Legend достойный новый облик. Лара, как заправская кинодива, бесконечно проходит тюнинг. С все возрастающими способностями видеокарт это вряд ли связано. Каждый раз мы видим не только новую девушку-модель, воплощающую Лару, но и новую внешность компьютерной модели. Underworld не исключение. Забавно, что на роли новых Крофт выбирают молоденьких моделей. Если свериться с официальной биографией, выходит, что прыгучей аристократке пошел уже пятый десяток (год рождения, по разным источникам, 1967 или 1968). Кажется, дизайнеры это поняли и попытались привести внешность героини к новому знаменателю. Только вот результат больше напоминает работу средней руки пластического хирурга над лицом какой-нибудь увядающей голливудской звезды или поп-певицы. Что странно: полигоны кроить – не по живому резать, над ошибками работать проще. Интересно, станет ли Лара в следующих сериях постепенно похожа на Мадонну, или, скажем, Шер? Главное, чтоб не на Машу Распутину!



гробниц не придумали оружия, заставляющего монстров драться между собой?

«А как же остальное?» – спросите вы. Будет и оно – в разделе «о грустном».

Вверху: Как и прежде, «графика нового поколения» отнимает слишком много ресурсов (особенно вода). Комфортнее даже на мощных компьютерах играть со слабыми или средними настройками. Правда, на слабых все очень страшно, но на средних еще куда ни шло.

Отрежем, отрежем Маресьеву ноги!

С чего бы начать – с самого ужасного? Или приберечь напоследок? Честно говоря, претензии хочется вывалить кучей. Боюсь, типография не осилит печать того знака, который в результате получится. Попробую изложить красиво.

Ничему-то их, разработчиков, жизнь не учит. Когда ж они, наконец, перестанут кормить нас селедкой с молоком? Да еще и второй свежести. «Прыжковые пазлы» и драки со стоеросовыми противниками интересны совершенно разным аудиториям. Более того, конкуренцию с другими играми «в одиночку» выдержат только пазлы, драки никуда не годятся.

Справа: Превращайте во что угодно, только не в Машу Распутину-у-у-у-у!!!

Но даже головоломные скачки реализованы таким образом, что некоторые их элементы не удается довести до автоматизма и к концу игры. При этом дизайнеры грубо подталкивают нас к исполнению особо трудных па. Хуже всего удаются прыжки между двумя параллельными стенками. «Пата-пата-пата-пата-пон», честное слово. При этом у Лары по ту сторону экрана никаких проблем – она без слова возражения сигает в пропасть, как будто так и надо. Проблемы у игрока: пятый раз упав с одного и того же обрыва, начинаешь замечать, что скорее не решаешь пространственную головоломку, а отрабатываешь навыки ритмичного битья по кнопкам. Ибо ты уже все решил «у себя в голове», однако управление традиционно построено так, что до проверки твоего решения на практике скакать и скакать. Все еще встречаются места, где камеру колбасит настолько жестоко, что играть приходится фактически вслепую. Клавиатуру клинит при выполнении стенных «перепрыжек». Можно подключить геймпад, но – вот сюрприз так сюрприз! – на нем не предусмотрены кнопки для управления мотоциклом.

Внизу: Бедная девочка выросла без любви и ласки и никогда не пробовала леденцов на палочке. Теперь пытается хоть как-то восполнить упущенное.



Принудиловка, обязаловка

О это транспортное средство! Если слить в едином порыве всех современных русских поэтов, то и у них не найдется эпитетов, чтобы передать ощущения геймера, принуждаемого к мотоцикловождению.

Ну, ладно, мотоциклы в Legend «поставлялись» компанией Ducati, а это достаточно веский аргумент, чтобы от управления двухколесным монстром отвертеться было нельзя. Но что держит создателей теперь, когда всякие упоминания о спонсорах исчезли из заставочных экранов?

Мотоцикл неповоротлив, как дикая помесь медведя и мамонта, и средняя его скорость значительно ниже скорости Лары. Железного коня нещадно болтает на поворотах, он постоянно вылетает с трассы или врезается в пальмы. Впрочем, ему не плохеет. Только игроку. Тем не менее, геймер просто обязан таскать железного коня «за собой» через топорные (в плане дизайна и изготовления) ловушки и кишкообразные дороги Мексики. Еще и на скорость, между прочим. Чтобы в финале картинно с его помощью решить головоломку.

Чем дальше от начала, тем грустней становится. Понятно, что фантастические сюжеты серии провоцируют появление не менее фантастических злодеев и их приспешников, однако ближе к концу воображение создателей, на мой взгляд, все-таки преодолевает порог между фантастико-приключенческим жанром (см. «Индиана Джонс») и трэшем (см. «Даймон Джонс»). Да и ошибки, чем дальше в джунгли, тем гуще, спасибо, что таких фатальных, как в начале, не встречается. Лара, не стесняясь, выпадает за края уровней и застревает в стенах. Консольный способ сохранения-то никто не отменял, поэтому иногда приходится лишний раз пропрыгивать по полподземелья. Что не добавляет радости. Конечно, и эти крохи с барского стола можно принять за долгожданное продолжение приключений любимой героини. Но ощущение, что тебя обвесили, как на базаре, не покидает ни на минуту. **СИ**

ПОЧЕМУ ДО СИХ ПОР РАСХИТИТЕЛЬНИЦЕ ГРОБНИЦ НЕ ПРИДУМАЛИ ОРУЖИЯ, ЗАСТАВЛЯЮЩЕГО МОНСТРОВ ДРАТЬСЯ МЕЖДУ СОБОЙ?


PLAYSTATION 3
PLAYSTATION Network
playstation.ru
Blu-ray Disc
SONY
PLATINUM
ЛУЧШЕЕ ДЛЯ PLAYSTATION®3
RESISTANCE
FALL OF MAN
UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE
MOTORSTORM
РЕКЛАМА
mvideo.ru
М.видео
№1
ДЛЯ ВАС
Москва 777-777-5 Регионы, звонок бесплатный 8-800-200-777-777-5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Castlevania II: Simon's Quest
2 Castlevania: Portrait of Ruin
3 Castlevania: Symphony of the Night

9.5





ТЕКСТ
Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Konami
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.konami-data.com/castlevania
Страна происхождения:
Япония



Мультиплеер поддерживает как непосредственную связь между двумя консолями, так и Nintendo Wi-Fi Connection. Там и там доступны два режима – гонка и торговля. В первом вы состязаетесь с соперником, наперегонки проходя «полосу препятствий» (одну из трех на выбор), во втором – продаете и покупаете собранные предметы. Правда, если бегуна-конкурента мы нашли в Интернете без проблем, то ни торговцев, ни покупателей обнаружить не удалось.



› Castlevania: Order of Ecclesia

Итак, в 1797 году Дракула был вновь повержен – на этот раз рукой собственного сына. Знаменитый же род Бельмонтов, охотников за вампирами, к началу девятнадцатого века и вовсе исчез с лица земли. Казалось бы, хэппи-энд, сворачиваем сериал. Но не тут-то было...

Эстафетную палочку (кол? кнут?) Бельмонтов подхватили разные подозрительные организации, наиболее успешной из которых оказалась Order of Ecclesia (в вольном переводе с японизированного англо-греческого «Церковный орден»), даром что называлась она по-дурацки и состояла всего из трех членов: старика Барлоу, девушки по имени Шаноа и юноши Альбуса. И то сказать, коли Дракула мертв, защищать население от него – работа не бей лежачего. Однако старый Барлоу решил все-таки лежачего побить – сделать так, чтобы никто уже князя тьмы не воскресил. А то прецеденты, знаете ли, были. Чтобы провернуть сие эпическое деяние, старик намеревался использовать Шаноа. Да вот беда – Альбус обиделся, что выбрали не его, стащил нужные для ритуала глифы (о них позже) и сбежал. Героиня (играем мы за Шаноа) в результате потеряла память и человеческие эмоции, однако это не помешало ей отправиться в погоню.

Первый отход от «генеральной линии» сериала – система уровней. Вместо единственного доступного сразу замка по мере развития сюжета одна за другой открываются новые локации. Подборка, впрочем, свежайшая – помимо гор и лесов будет замечательное «море волнуется», монастырь, тюрьма с маяком, замерзший водопад... Важное место в этом ряду занимает деревня Выгол (Wygol). Поселок поначалу безлюден – всех жителей, кроме старосты Николая, похитил... да уж не Дракула, а тот же Альбус. В наших путешествиях мы найдем и спасем

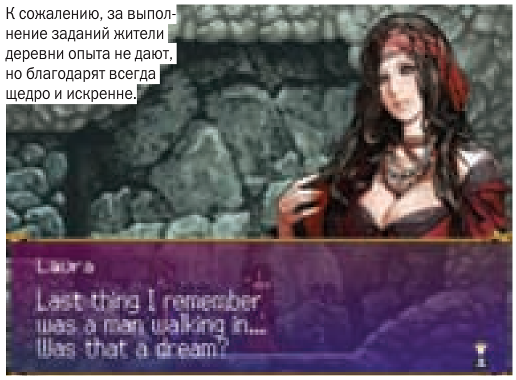
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересная система глифов, разнообразие заданий, обилие секретов и неочевидных с первого взгляда приятных моментов. Отсутствие снисходительного отношения к игроку.

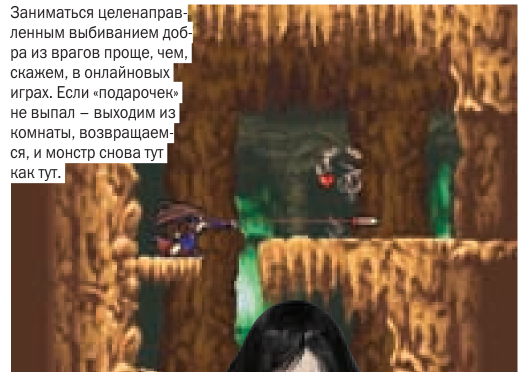
НЕДОСТАТКИ Сюжет во второй половине игры пропадает. Игра местами подтормаживает. Надетое по-прежнему не отображается на персонаже.

РЕЗЮМЕ Авторы собрали лучшие идеи за всю историю сериала Castlevania, довели их до совершенства, а потом «разбавили» совсем новыми придумками. На первый взгляд Order of Ecclesia не выглядит мощным скачком вперед, но в этом-то и ценность игры – ее новые грани открываются постепенно, заставляя удивляться каждому новому уровню и боссу, и с каждым следующим глифом думать, как же его похитрее использовать и чего ждать дальше.





К сожалению, за выполнение заданий жители деревни не опыта не дают, но благодарят всегда щедро и искренне.



Заниматься целенаправленным выбиванием добра из врагов проще, чем, скажем, в онлайновых играх. Если «подарочек» не выпал – выходим из комнаты, возвращаемся, и монстр снова тут как тут.

многих из них (в идеале – всех), а они в благодарность взвалят на нас свои заботы. Ну а мы и рады помочь – человечность-то надо обратно воспитывать? Квестовая система из Portrait of Ruin получила очень правильное развитие – каждый из горожан дает нам задания, связанные с его профессией, а в благодарность приносит плоды своих трудов в местный магазинчик (где их, увы, надо будет покупать), или просто делает какой-нибудь подарок. Так, оказав помощь кузнецу, мы сможем приобрести новые доспехи, знахарь и повар помогут пополнить здоровье, а журналист подкинет деньжонок за фотографии троллей и йети. Да-да, фотографии – спектр заданий не ограничивается банальным «убей три десятка ворон» и «принеси мне три мотка шелковой нити». Впрочем, и обычные поручения обходятся без вождения за ручку – никакой стрелки, указующей, куда идти и кого бить, никаких намеков, из кого выпадает тот или иной товар. Что приятно, в большинстве случаев ассоциации логичны, и надо лишь самую малость шевельнуть мозгами, чтобы понять, что шелковую нить дает паук, чернила – осьминог, а орлиное перо – не поверите, орел, пусть и называется он здесь Altair.

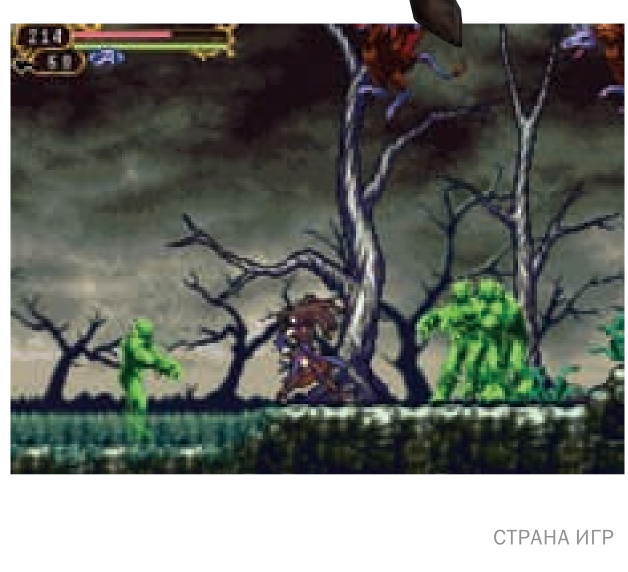
Что еще приятнее – все задания можно выполнять когда угодно, и сколь угодно долго игнорировать. Со времен Symphony of the Night разработчики сериала Castlevania полюбили хитрый прием с ложной концовкой – игрок, бегущий через замок на всех парах, получал «неправильный» финал, зачастую даже не встретившись с Дракулой и фактически не увидев пол-игры. Но тем больше была его радость, когда он наконец находил недостающую половину. Castlevania: Order of Ecclesia можно назвать апогеем «половинного» подхода – чем крепче вы вцепитесь в игру, тем большая ее часть вам откроется. И речь не только о сюжете – он, как ни странно, фактически оборвется уже на середине и не поднимет головы до самой развязки. Половина предметов и половина глифов (о них уже совсем скоро!) достанутся вам непросто, но их интересно добывать и интересно использовать. Так, старушка Даниэла в благодарность за рисунок подарит нам замечательную шляпу, которая... звенит, когда рядом находится сокровище. Многие артефакты дают не просто плюс к параметрам, а, так сказать, меняют шило на мыло: например, специальная кираса позволяет терять сердечки вместо здоровья (ветераны «Каслвании» знают, что это разные вещи), а «кольцо смерти» значительно повышает все характеристики, однако, надев его, Шаноа умирает после первого же удара. Еще интереснее ситуация с глифами... особенно потому, что я до сих пор не объяснил, что же это такое. Исправляюсь.

Итак, если в Portrait of Ruin физические и магические атаки были разнесены по разным персонажам, теперь и за то, и за другое отвечают глифы. Вот что говорит о них Vampire Killer's Guide to Castlevania: «Глиф – символический рисунок, представляющий силу, таящуюся во всех вещах. В каждом таком символе содержится уйма волшебной энергии, которую можно высвободить, умеючи направляя через него магию». Фактически существует три типа глифов – магические, физические (аналоги обычного оружия) и глифы поддержки. Первые два вида можно наносить

Особое уважение художнику – за то, что женский доспех в кои-то веки полностью закрывает грудь. Еще одно проявление нестандартного подхода!



Внизу:
Еще одна тайна – почему на крупных планах у Шаноа черные волосы, а у ее спрайта – каштановые?



За саундтрек в Order of Ecclesia вновь ответственна Митиру Яманэ (на пару с менее известным Ясухиро Итихаси), так что мелодии, как и прежде, радуют слух, звуча одновременно знакомо и весьма оригинально. Так, музыкальная тема вступительного ролика начинается в обычном готично-помпезном стиле, а потом переходит в этакий пауэр-чардаш. Фанатов сериала ждет и еще один музыкальный сюрприз – вы можете разжиться пластинками, на которые записаны бибикающие композиции из самой первой Castlevania, и включить их в любой момент вместо музыки по умолчанию. И, знаете, классическая мелодия Vampire Killer не стареет и достойно звучит рядом с оркестровыми аранжировками госпожи Яманэ! Еще один бонус – возможность в любой момент переключаться между японской и английской озвучкой... чтобы, например, с удивлением узнать, что название приема Soul Steal по-японски звучит как «Соуру стир». Неужели в языке дальневосточных островитян нет ни слова «душа», ни глагола «красть»?

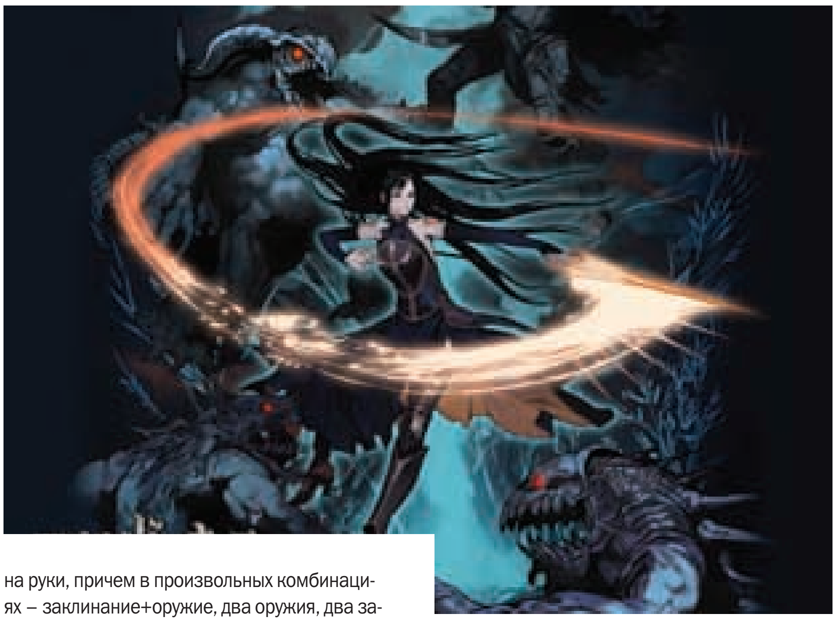
На японском сайте игры (http://www.konami.jp/gs/game/dracula_ds3) можно найти серию веселых комиксов-ёнкома про героев Order of Ecclesia (часть из них есть в переводе и на английском сайте). В этом, например, Шаноа демонстрирует «хитрую» тактику убийства одного из боссов.





Эта иллюстрация – важная подсказка по обращению с глифами.





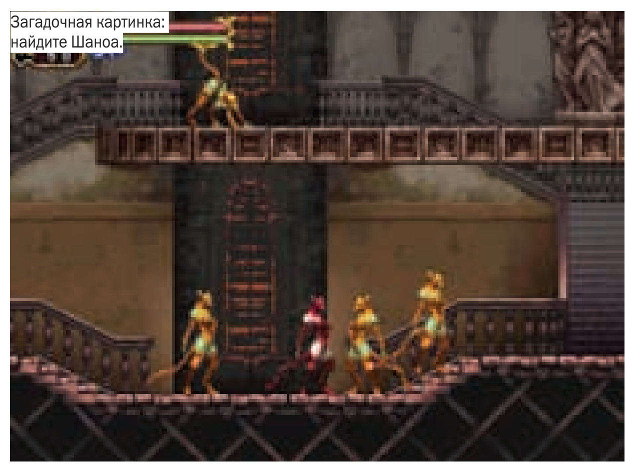
на руки, причем в произвольных комбинациях – заклинание+оружие, два оружия, два заклинания – мы вправе даже нарисовать на обеих руках один и тот же глиф. Ну, то есть это только говорится «нарисовать», на самом деле мы свободно меняем их по нажатию кнопки – есть даже возможность быстрого переключения между тремя заранее заданными наборами. За каждую руку отвечает отдельная кнопка; чередуя нажатия, можно проводить комбо-атаки. Однако использование глифов расходует силушку богатырскую... ой, то есть magic points (не надо было на ночь в «Трех богатырей» играть!), которые, впрочем, резво восстанавливаются со временем. Нажав «вверх+X» или «вверх+Y», мы используем слияние глифов – рисунки с правой и левой рук комбинируются и выдают либо особо мощную версию базовых чар (если глифы совпадают), либо еще какую-нибудь вариацию, вроде стрельбы сосульками очередью. На худой конец – воздушную волну. Если помните, подобным образом работал Shield Rod в Symphony of the Night, но здесь, опять же, идея была развита в правильную сторону. К базовой схеме «собрал-снарядил-использовал» добавилось множество незаметных с первого взгляда тонкостей. Например, чтобы взять глиф, недостаточно просто «пробежать» по нему – Шаноа засасывает их в себя, причем может делать это с некоторого расстояния, но не мгновенно и только стоя на твердой поверхности. Отсюда задачки, вроде «догадайся, как взять глиф, если тебя сносит ветром».

Но самое интересное – это глифы поддержки. Некоторые из них, опять же, увеличивают параметры (причем на весьма длительное время), другие позволяют вызывать существ-помощников или даже меняют облик самой Шаноа, третьи улучшают физкультурные способности. Затейники из Konami придумали «магнитный» глиф, позволяющий притягиваться к специальным кольцам и ловко между ними скакать – это умение предстоит неоднократно использовать в битвах с боссами. Которые, заметим, все свеженькие и очень занятные. И больше о них ни слова – сюрприз портить не хочется, а я и так о многом рассказал, о чем вам интереснее было бы узнать самим.

В общем, этим-то игра и подкупает – в каждый момент не знаешь, чего от нее ждать дальше, и ни в коем случае ни хочешь, чтобы кто-то тебе испортил удовольствие. Авторы скупо, но метко раскидывают намеки на то, где таятся самые вкусности, дозированно чередуют обычные головоломки с боевыми, заставляя нас экспериментировать со снаряжением и глифами… в общем, дают волю фантазии – и своей, и нашей. Даже история здесь многослойна – часть ее рассказывается непосредственно в сценках, часть можно прочитать во встроенном «Путеводителе охотника на вампиров», а выгольчане добавляют повествованию живости и теплоты – обитатели маленькой деревеньки, где все друг друга знают, становятся для Шаноа словно второй семьей (хотя она и находится там на положении Золушки для особых поручений). А кое-что остается недосказанным, заставляя искать ответа в коротких описаниях монстров, в деталях локаций, в анимациях – так, движения героини в общем напоминают повадки ее предшественников (того же Алукарда), только вместо элегантного скольжения назад она делает «колесо». Возможно ли, что Барлоу забрал девочку из странствующей цирковой труппы? Возможно ли, что из той же, в которой (если верить Уве Боллу) вела свою незавидную жизнь дампир Рейн? Хм, на этом, пожалуй, закончим. Срочно удаляюсь писать кросс-вампирский фанфик. **СИ**

СЕКРЕТЫ И СОВЕТЫ

- Чтобы открыть дорогу к «правильному» финалу, найдите 13 жителей деревни, после чего победите Альбуса в особняке. Если вы спасете не всех, то увидите «плохой» финал, после чего вам покажут, кого вы пропустили и где.
- У некоторых врагов (например, White Fomor, Nova Skeleton, Necromancer), атакующих магией, можно забирать глифы, пока они колдуют. Просто зажмите «вверх» на крестовине, как обычно. Этот трюк, в частности, понадобится вам, чтобы победить Wallman'а (однако в этом сражении аккуратно выбирайте, куда встать).
- Из необязательных глифов рекомендую Arma Machina (выбивается из робота Automaton ZX27). При использовании этот «спинной» глиф превращает Шаноа в кавайную девочку-робота, которая не умеет атаковать, зато и сама игнорирует многие вражеские атаки, а главное – может ходить по шипам, ломая их. С Arma Machina проходить «гимнастические» части Mechanical Tower станет гораздо проще.



Загадочная картинка: найдите Шаноа.



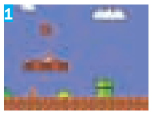
Игра по-прежнему не трехмерна, однако то и дело использует полигональные элементы фонов, интересные спецэффекты и, конечно, традиционных гигантских монстров, ловко собранных из многих спрайтовых частей.

ГЛИФ ARMA MACHINA ПРЕВРАЩАЕТ ШАНОА В КАВАЙНУЮ ДЕВОЧКУ-РОБОТА.



Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласит, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
SACRED 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Акелла

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

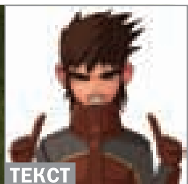




1 Super Mario Bros.
2 Trash It!
3 Wario Land: The Shake Dimension

10





ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс



И ной раз жутко думать, сколько всего сказано, написано и снято о природе сна. Сновидения, как и сама жизнь, удивительно многогранны: их сомнительно толкуют, скучно исследуют, закручивают вокруг них разного рода литературные и киносюжеты – позитивные и не очень.

Проще, конечно, навернуть нечто странное и страшное. К примеру, известный писатель Нил Гейман открывает леденящую душу правду в крохотном рассказе «Сметающий сны»: оказывается, все наши фантазии выметаются и сжигаются специальным уборщиком. Главный персонаж решительно отказывается посещать грезы сумевших как-то его задеть (для этого достаточно выказать «фи» по поводу его татуировки или болеть не за ту спортивную команду) – и обидчики дорого платят за свою несдержанность: их сознание все больше и больше загромождается вымышленным хламом, и они теряют рассудок. «Никогда не спите, дети».

Так вот, у Media Molecule то же самое описывается в строго противоположном ключе – сплошные мир, пицца, жвачка. Тому, что приходит вам в голову во время сна, не нужны никакие подметалы. Оно само взмывает ввысь, и где-то там, далеко-далеко, собирается в клубок, который становится целым миром, богатым и необычным. Это – огромная игровая площадка для маленьких шитых и вязаных человечков, сэкбоев и сэкгерл. Атмосфера спокойствия и дружелюбия здесь поддерживается даже голосом, неторопливо инструктирующим новичков волшебной страны, которая не знает себе равных по многоликости. Голос как будто бы принадлежит Стивену Фраю* – не то слово какому заслуженному актеру, писателю и телевизионщику, персонифицированной гордости современной Британии. Его вежливый голос также звучит в первых двух играх о Гарри Поттере и все еще тепленькой Fable II, но у нас перо не повернется написать, что известен он вам именно по этим работам.

*** Редакция «СИ» считает довольно символичным, что на проходящей в момент работы над текстом столичной выставке non/fiction был представлен русскоязычный бумажный вариант «Шоу Фрая и Лори».**

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Притягательный дизайн, голос Стивена Фрая, феноменальный редактор уровней; резво пойманная и бережно переданная красота целого жанра – в считанных штрихах.

НЕДОСТАТКИ Слегка раздражающее сочетание чувствительного управления и слишком хорошей физической базы; ничтожно мелкий – как будто не для головы предусмотренный – цилиндр.

РЕЗЮМЕ Одно слово – находка, высшее достижение британской игровой индустрии последних лет. Чтобы не полюбить LittleBigPlanet, надо быть либо завзятым ретроманом, либо беспросветно «взрослым» и «успешным», либо, напротив, менеджером среднего звена, в гробу видавшим все эти якобы детские забавы. Скоро праздники. Выбирая между коллекционным изданием Fallout 3 и шедевром Media Molecule, примите единственно верное решение. Ни во что подобное вы еще не играли.

LittleBigPlanet



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.puzzle.2D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Media Molecule
Количество игроков:
до 4
Ведущий дизайнер:
Дэвид Смит, Марк Хили
Онлайн:
www.littlebigplanet.com
Страна происхождения:
Великобритания



Game 3.0

Впервые термин, вынесенный в заглавие врезки, прозвучал во время прошлогодней GDC; само понятие, естественно, давно было у всех в головах, однако принято считать, что оформилось оно стараниями Sony. Подступаясь к размышлениям о будущем видеоигрового мейнстрима, Фил Харрисон определил Game 1.0 как тип полностью самодостаточных игр (большинство существующих работ на сегодняшний день), а Game 2.0 – как отправную точку онлайн-гейминга. Соответственно, Game 3.0 – набирающий популярность тип видеоигр, пользователю которых отведена качественно новая роль: он волен создавать некий контент и делиться им со всем играющим сообществом. По мнению Харрисона и значительной доли аналитиков, именно такой концепции будет придерживаться большинство громких проектов грядущих лет. Возможно, на данный момент продажи самых заметных образцов Game 3.0 – а это Spore Уилла Райта, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts студии Rare и рецензируемая LittleBigPlanet – не оправдывают прогнозы маркетинговых отделов издателей, но именно они вызывают наибольший резонанс в прессе и обозначают глобальные тенденции развития гейминга.

Когда дядюшка Стивен честно исполнит свой долг, предупредив вас обо всех опасностях и невзгодах, которые все же имеют место на этой чудесной планете, ваш сэкбой попадает в тюдоровские сады. Если здесь вам представились декорации из телесериала «Тюдоры», смело выдохните. От этого зрелища, скорее, складывается впечатление, что во время загрузки уровня происходит не то, что обычно в таком случае происходит. Небезосновательно кажется, что это не считываются данные, а группа невидимых детишек спешно вырезает из картона замки и разрисовывает их черными фломастерами, подвешивает за веревочки круглые куски губки, с толком раскладывает тряпичные кубики, склеивает и раскрашивает умилительную фигурку короля – прямо как на школьных уроках «изо» и труда. Не забыты и подарки сэкбою – первый комплект одежды: брюки, камзол и головной убор прямиком из елизаветинской эпохи; простор для экспериментов с имиджем пока не особо широк, но позволяет вырядиться под Шекспира и Марло (а такой костюм не стыдно и оставить на все дальнейшие приключения).

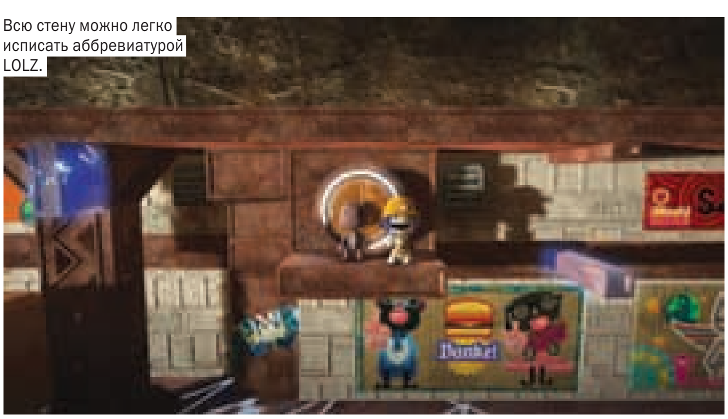
Из картонно-тряпичной Англии, в которой все более-менее спокойно, сэкбой переносится прямиком в искусственные африканские саванны – и тут игроку остается только еще больше успевать сообразить, как стремительно меняются его представления о платформерах. В саваннах царит хаос: крокодилы, буйволы и меркаты (они же мангусты Селоуса) сошли с ума! Последние обеспечивают запредельный градус нелепости творящегося, поскольку благодаря им сэкбой резко и высоко подпрыгивает – на этом выстроена одна из мини-игр, которая по увлекательности без проблем обходит Lumines и сдается без боя разве что рядом с пупырчатой пленкой. Суть состоит в следующем: сэкбой скачет по квадратным головам измученных зверьков, над которыми двигаются пузырьки (их надо жадно лопать, они накручивают счетчик очков), пламенеющие камни (ткань, понятно, не очень благоприятно взаимодействует с огнем) и непонятные круглые существа с бешеными глазами и пламенеющим камушком вместо языка. Без шуток: аддиктивность – как у Wii Sports в январе-феврале прошлого года.

К готической свадьбе, на которой нечто женского пола по имени Фрида слезно попросит сэкбоя отыскать потерявшегося жениха, гардероб пополнится вещами, позволяющими стать, извините, фриком. В то же время не получается не находить подозрительным, что из

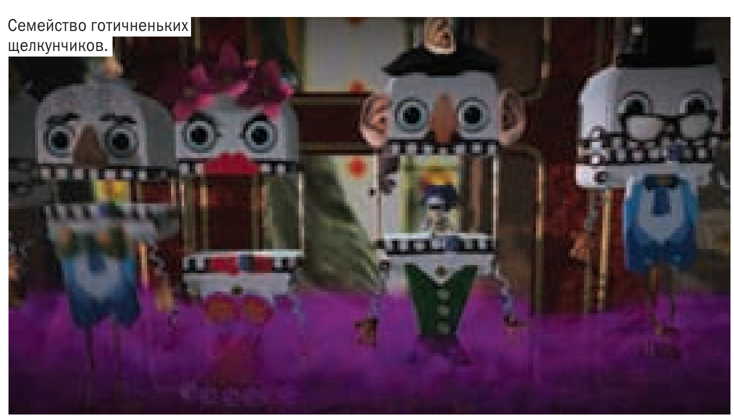
Ушанка – самое то для Сибири.



Всю стену можно легко исписать аббревиатурой LOLZ.



Семейство готичненьких щелкунчиков.





ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"
СОЮЗ
РЕКЛАМА
© 2008 Sony Computer Entertainment Europe PLAYSTATION, PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.
ТВОИ ИГРЫ, ТВОЕ ВИДЕО, ТВОИ ФОТОГРАФИИ, ТВОЙ ИНТЕРНЕТ, ТВОИ ДРУЗЬЯ, ТВОЕ ОБЩЕНИЕ
ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ
НОВАЯ МОДЕЛЬ PlayStation®Portable
С УЛУЧШЕННЫМ ЭКРАНОМ
И ВСТРОЕННЫМ МИКРОФОНОМ
www.playstation.ru
PSP
PlayStation®Portable



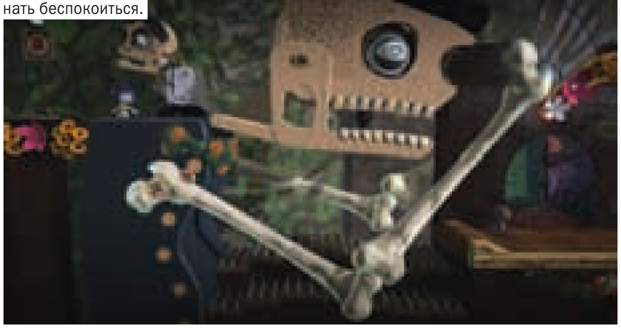
Некоторые пазлы получится решить только с друзьями.



Воссоздать дух последней Grand Theft Auto? Да запросто.



Тиму Бертону пора начинать беспокоиться.



Чем не стоит делиться

Даже если вы создадите идеальную копию первого уровня Super Mario Bros. и будете стопроцентно уверены, что игровое сообщество не выживет, не узнав о вашем шедевре, а культура гейминга вообще не имеет право называться таковой, если эта работа останется исключительно на жестком диске вашей PlayStation 3, не выкладывайте ее в PSN. Поступающий на сервера контент тщательно проверяется, и все, что как-либо противоречит закону об авторских правах, беспощадно удаляется.

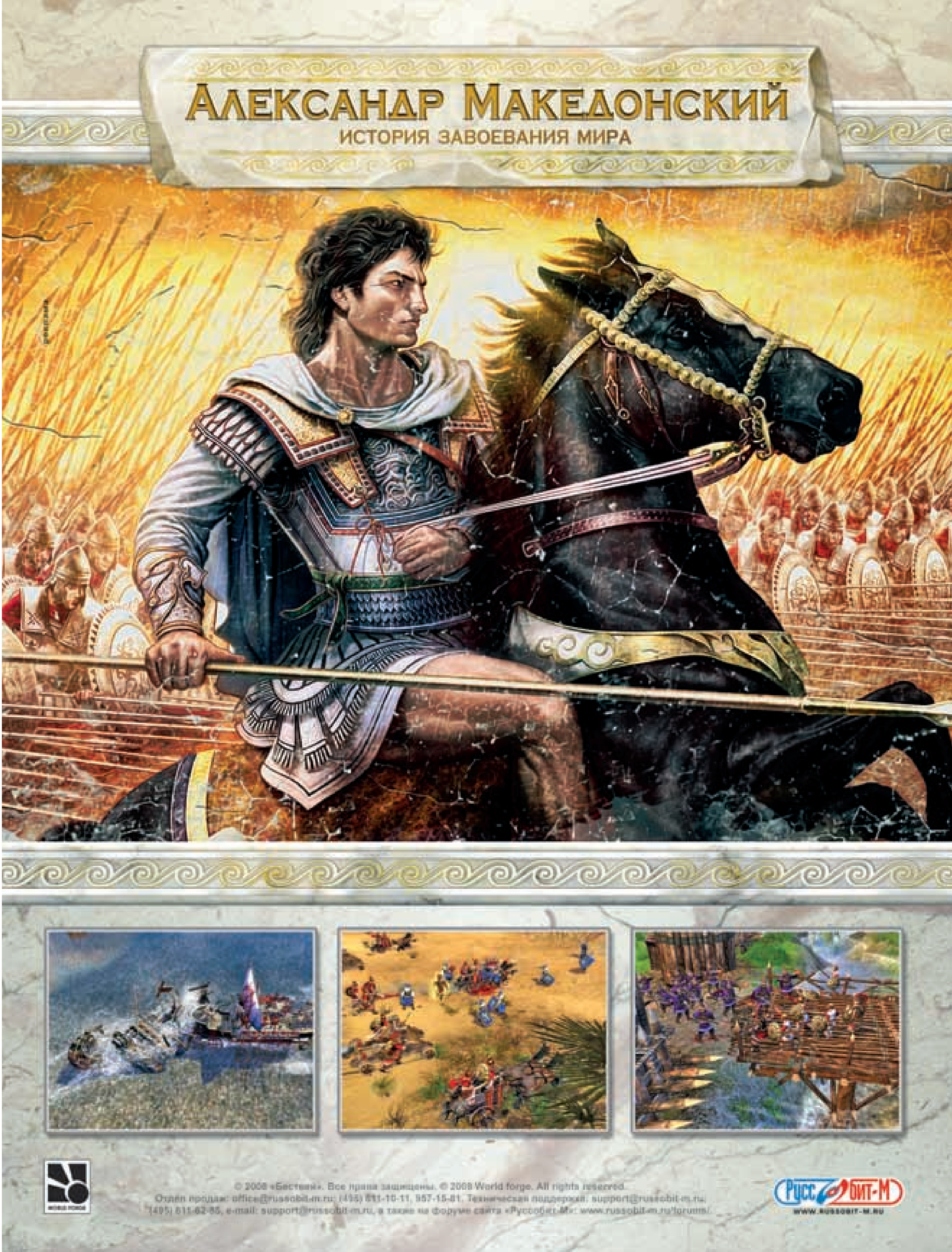
ЭТО ПЛАТФОРМЕР, ОТРАЖАЮЩИЙ САМУЮ СУТЬ И ПРЕЛЕСТЬ ЖАНРА, ВСЕМ СВОИМ ЕСТЕСТВОМ АПЕЛЛИРУЮЩИЙ К ЕГО ПРОСТЕЙШИМ УДОВОЛЬСТВИЯМ.

всех вымышленных персонажей проще всего «сообразить» Дживса из сериала «Дживс и Вустер»; его – какое совпадение – играет уже упоминавшийся Стивен Ф.: достаточно оставить самые первые брюки и надеть свадебный костюм. Также легко сотворить из Дживса канонического британского аристократа, активировав монокль, усы с бородкой и эдвардианскую шляпу (непонятно, как Media Molecule удалось создать такой безобразный цилиндр – его едва видно!). В таком виде, что и говорить, куда уместнее шататься по уровню, который могли бы соорудить Тим Бертон (во время поисков источника вдохновения для работы над «Трупом невесты») и Котаро Умедзи (арт-директор Gitaroo-Man), запертые в подвале с картоном, тряпьем и клеем.

После триумфального воссоединения влюбленных декорациям не поражаешься – и вовсе не потому, что самодельные Мексика, США, Япония, Индия и Сибирь вышли хуже. Во-первых, глаз настолько привыкает ко всем этим порам губки, шероховатостям картона и неровностям древесины, что словно бы еще чуть-чуть, и перестанешь воспринимать все это картинкой на экране; естественно, такой ход способствует глубокому погружению в прогулки по дивным краям. Во-вторых, многие пазлы и препятствия к тому времени начинают балансировать на грани вызывающего зубовный скрежет безумия и с трудом выносимой пытки. Аккуратности игрока LittleBigPlanet требует не меньше, чем ресурсов PlayStation 3: законы Ньютона здесь суровы, как мало где еще. Недопрыгнуть, перепрыгнуть, свалиться с платформы, на которую, казалось, вполне удачно попал – в порядке вещей. С другой стороны, точность действий щедро вознаграждается заветными пузырьками, декорациями, стикерами и прочей мелочевкой – даже если вы никогда всем этим не воспользуетесь, вам будет попросту радостно увидеть процент собранных объектов на экране с результатами прохождения.

Единственный досадный момент LittleBigPlanet – неудачное решение с ограниченным числом попыток преодоления каждой преграды вкупе с непродуманной физмоделью – легко окупается общей лаконичностью, восходящей чуть ли не к самой первой Super Mario Bros. Сэкбой не носит походного ранца с оружием, в его руке нет лучевой пушки, он не владеет европейскими и азиатскими боевыми искусствами, не носится с шашкой наголо и не сворачивается в колючий шарик. Левый стик – ходьба, X – прыжок, R1 – «схватить что-нибудь»; ничего больше. При этом LittleBigPlanet суммирует и преумножает все то, за что мы любим львиную долю платформеров 8-, 16- и 32-битных эр, от Earthworm Jim и Mr.Nutz до Cool Spot и Trash It! Многолетний труд Media Molecule – то самое, о чем многие из нас мечтали в далекой первой половине девяностых, продувая разъемы картриджей, зачитываясь журналами «Видео-Асс: Dendy» и «Великий Дракон», выключая консоль только для того, чтобы посмотреть ТВ-программу Сергея Супонева или анимационную версию «Охотников за привидениями»; а мечтали мы как раз о том, чтобы эта маленькая жизнь в двух измерениях, с присущими ей незатейливостью, прозрачностью и собственными правилами, ощущалась именно что жизнью – чем-то более выразительным и «настоящим», нежели набор спрайтов в низком разрешении.

По всему выходит, что в 2008 году это произошло. Более того, произошло как надо: «три слоя двух плоскостей» и объекты, глядя на которые инстинктивно хочется протянуть руку к экрану, не вытеснили то, из-за чего многие до сих пор держат дома Atari 2600, NES и старые телевизоры. Фантазия, ранее использовавшаяся для мысленной



Александр Македонский
История завоевания мира
© 2008 «Бестеки». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Градусник отображает уровень захламленности вашего творения.



«достройки» образов и «моделирования» бедно обрисованных ситуаций, отныне направлена в иное русло. Даже в своем первозданном виде сэкбой – мэскот незабываемый; каждый игрок непременно придаст ему индивидуальности, выбрав окрас и одежду по вкусу, а с таким впечатляющим спектром всего и вся не стоит и сомневаться, что случайно соорудить пару одинаковых человечков – та еще задача.

Когда сэкбой проберется через заснеженные и заледенелые бункеры, обклеенные русскоязычными афишами и газетами, пролезет через огромное вращающееся наэлектризованное колесо и разделается с изобретениями коварного Коллекционера, игра… начнется. Исполненный уныния злодей сознается, что впал в буйство из-за того, что с ним никто не дружил – и тут, конечно, выяснится, что водиться с ним, как и с вашим сэкбоем, готов целый необъятный мир. Его двери открываются всем, чья PlayStation 3 работает с глобальной сетью, кто точно так же, как и вы, прошел эту непродолжительную, но захватывающую кампанию, собрал бочку декораций и корзину стикеров и теперь снова слушает голос Стивена Ф., который в этот раз вещает о божественных возможностях и силе созидания.

Как ни странно, мистер Фрай говорит правду. С редактором уровней LittleBigPlanet не сравнится ничто. Еще раз: с редактором уровней LittleBigPlanet не сравнится ничто. И снова: с редактором уровней LittleBigPlanet не сравнится ничто. Лаборатория существ Spore и мастерская в последней Banjo-Kazooie далеко позади, но то, к сожалению, палка о двух концах – не получится включить консоль на полчаса, откинуться на спинку кресла и лениво набросать что попало. Уровни, которые не стыдно показать десяткам тысяч игроков, – результат многочасовых осмысленных экспериментов и бессчетных «пауз» с «перемотками», продукт, рождающийся после освоения всех доступных элементов; достаточно сказать, что сами авторы выстраивали все 8 тематических зон именно посредством этого могучего инструмента. Очевидно, усидчивости на нечто подобное хватит далеко не у каждого, но если втянуться, то дело окажется еще забористее передачи Brainiac на телеканале Discovery Science. Если же не втягиваться, то восьмиуровнего аперитива и содержимого PlayStation Network будет вполне достаточно, чтобы месяцами не отпускать диск с LittleBigPlanet далеко от консоли.

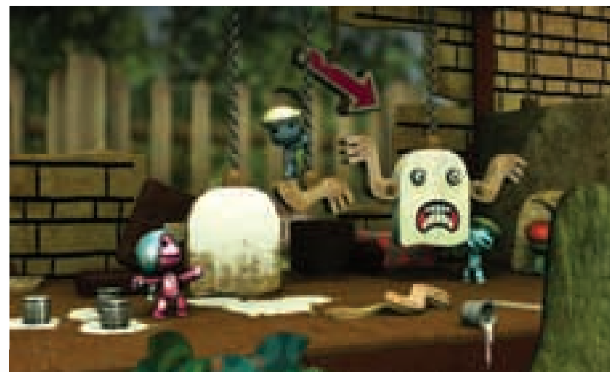
Но вопреки многим ожиданиям, LittleBigPlanet не стала для видеоигр тем, чем «Гражданин Кейн» является для кино, «Улисс» – для литературы, а «Хранители» – для комиксов. Революция свершилась в рамках отдельно взятого жанра, так что в самое ближайшее время засилья клонированных Game 3.0 не случится. Косвенно это подтверждают скромные продажи и сама Media Molecule, уже приступившая к проектированию сиквела и версии для PlayStation Portable. Нам важнее другое: это – платформер, отражающий самую суть и прелесть жанра; всем своим естеством апеллирующий к простейшими удовольствиям, вроде собирания монеток, топтания гумб и долбления кирпичей. Для тех, кому сейчас 10-12 лет, – и вовсе гарантия счастливого детства. Регулярно пополняющаяся сокровищница причудливых миров, которых почти что можно коснуться. **СИ**

После альтернативной Индии смотреть на настоящую уже… скучно?

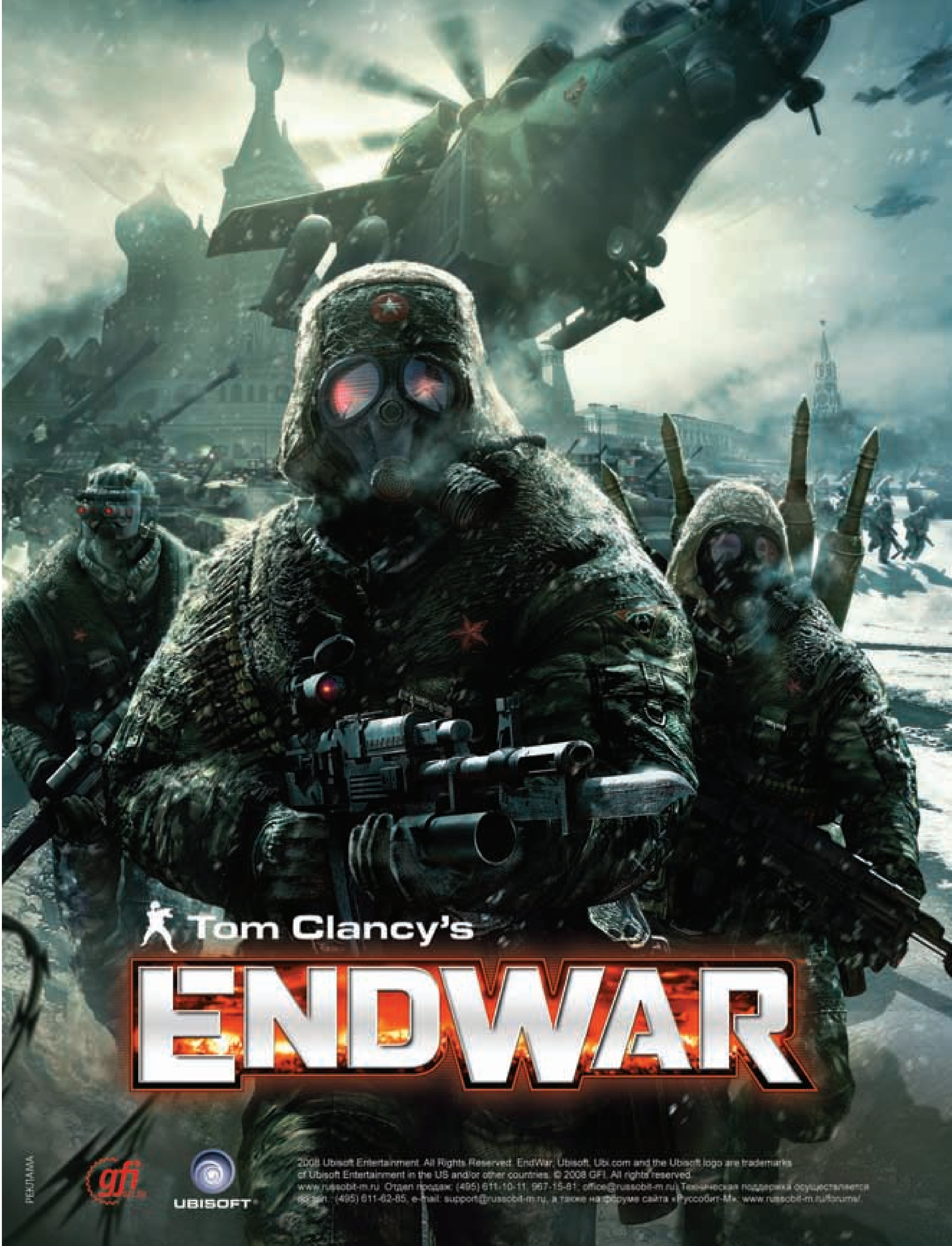


Media Molecule

Скромная британская контора, расположенная в Гилдфорде, была основана четырьмя выходцами из Lionhead – Марком Хили, Алексом Эвансом, Дэвидом Смитом и Каримом Эттуни. В грядущем январе студии исполняется три года. За год до рождения Media Molecule четверка авторов, все еще находясь в составе Lionhead, разработала совместный инди-проект – Rag Doll Kung Fu, стилистика которого и легла в основу аналогичного аспекта дебютной игры MM, LittleBigPlanet. Здесь все уже изначально серьезнее: эксклюзивный контракт с европейской Sony Computer Entertainment, солидный бюджет, грамотное продвижение и большие надежды. Девиз MM – «Bubblegum for your eyes» («Жвачка для глаз ваших»). Точнее не определишь.

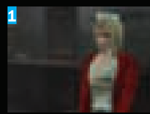
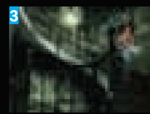





РЕКЛАМА
Tom Clancy's
ENDWAR
gfi
UBISOFT
2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. EndWar, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2008 GFI. All rights reserved.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Silent Hill: Origins
2 Silent Hill 4: The Room
3 Alone in the Dark: A New Nightmare

6.5



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик



Silent Hill: Homecoming

Акира Ямаока – хороший композитор, но при этом никуда не годный продюсер. Именно с его легкой руки под брендом Silent Hill начали выходить не громкие хиты, а посредственные поделки, паразитирующие на известном имени и сложившихся традициях. Сначала The Room. Затем Origins. Теперь Homecoming.

НАШ ВЕРДИКТ

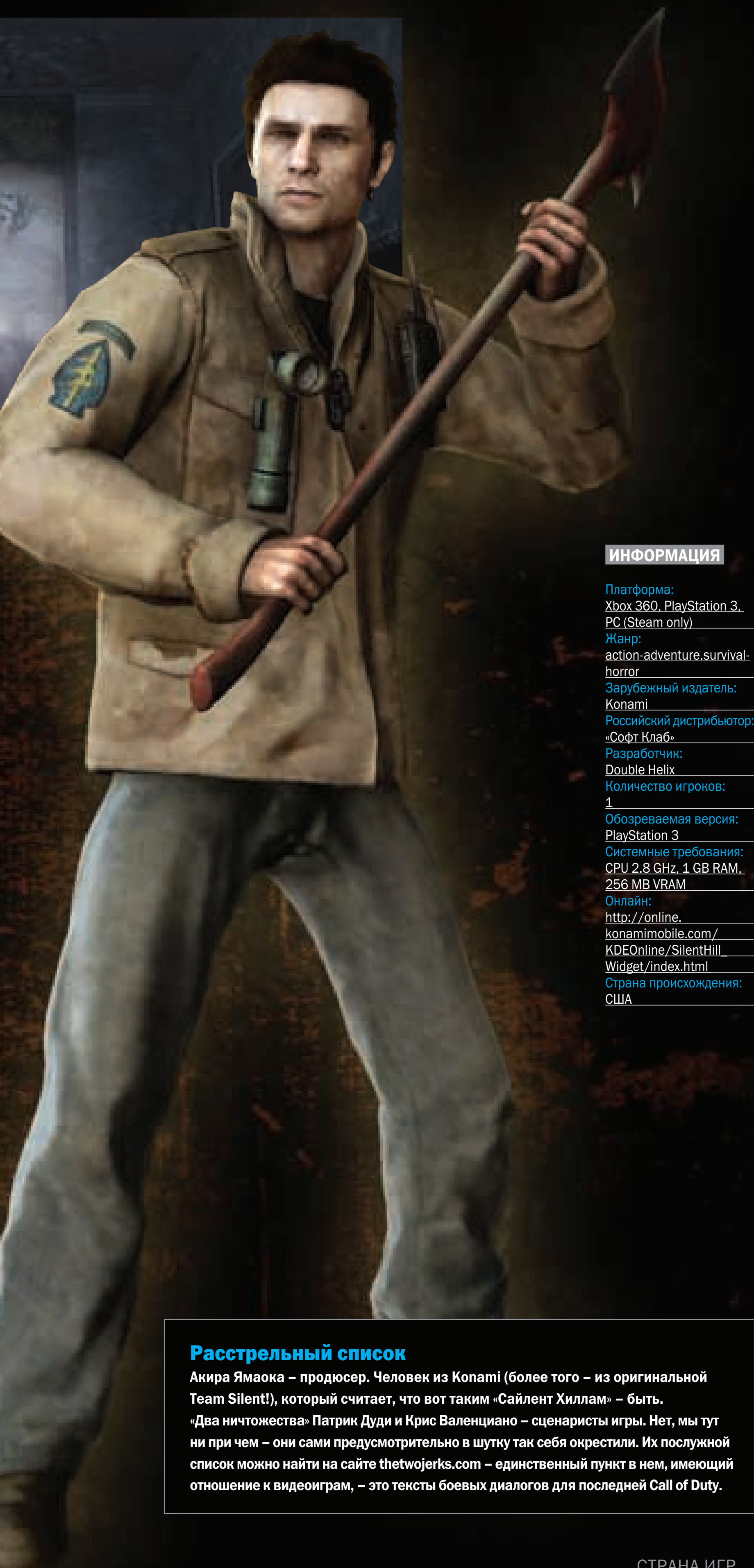
ДОСТОИНСТВА Впечатляющие боссы, более интересная и более уместная боевая система, обилие фансервиса.

НЕДОСТАТКИ Вторичность во всем, посредственная графика, неотзывчивое управление, никчемный сценарий.

РЕЗЮМЕ Игра от американцев, вдохновившихся фильмом француза по мотивам игры японцев, которую те сделали на манер американских ужастиков. Игра насквозь вторичная, хоть и проведшая в разработке чуть ли не пять лет. Игра, несомненно более удачная, нежели Origins, но скидки на «происхождение» она не получит – скорее наоборот. Игра, которую сложно рекомендовать как фанатам Silent Hill, так и людям, с сериалом не знакомым.



Нет, топором герой располовинить полотно не сможет. Надо переключиться на нож и разрезать. Аккуратно.



Согласитесь, подобный исход было нетрудно предсказать. После того как англичане запороли свой «Сайлент Хилл», от американцев ожидали того же. И опасения оправдались. Еще по предварительным кадрам из будущей игры было понятно, что графика, один из важнейших для хоррор-игры аспектов, не дотягивает до приличного уровня. Узнав, что сценарий пишут «левые» люди, логично было предположить, что и сюжет откровением не станет. Он, в общем, и оказался на уровне невнятного фанфика, не добавив к истории Сайлент Хилла ни капли нового, при этом натыкав сюжетных дыр и нагромоздив несостыковок.

Но при всем этом Homecoming ухитряется многое делать правильно, но никогда не доводит начатое до конца. Взять ту же направленность игры на ближний бой – ее можно лишь похвалить, но тем обиднее, что она напрочь запорота неотзывчивым управлением. Боссы действительно вышли отменные, но но из-за огрехов того же управления сражения с ними зачастую превращаются в пытку. Потуги «оживить» декорации вылились в комичное разбрасывание по углам деталей интерьера в лучших традициях Havok. Дизайн монстров хорош, но совершенно не поддерживается сюжетом (напомним, что ранее в сериале большинство врагов олицетворяли проблемы или комплексы породившего их персонажа). Игра достаточно продолжительна, но вся первая ее половина невыносимо скучна. И ведь нет ни единого аспекта Homecoming, к которому не привязалось бы это вездесущее «но»…

И целого Сайлент Хилла мало

Тесно разработчикам в туманном городе, определенно тесно. В третьей части повторно использовали кусок Сайлент Хилла из второй, да еще и перенесли половину игры в неназванный город. События четвертой истории

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC (Steam only)
Жанр:
action-adventure.survival-horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Double Helix
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Системные требования:
CPU 2.8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM
Онлайн:
http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html
Страна происхождения:
США

Расстрельный список

Акира Ямаока – продюсер. Человек из Konami (более того – из оригинальной Team Silent!), который считает, что вот таким «Сайлент Хиллам» – быть.
«Два ничтожества» Патрик Дуди и Крис Валенциано – сценаристы игры. Нет, мы тут ни при чем – они сами предусмотрительно в шутку так себя окрестили. Их послужной список можно найти на сайте thetwojerks.com – единственный пункт в нем, имеющий отношение к видеограм, – это тексты боевых диалогов для последней Call of Duty.

РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PC
PS3
XBOX 360

Сайлентхилльская резня бензопилой

Если создатели Origins явно вдохновлялись первой частью сериала (а также, очевидно, комбинациями клавиш Ctrl+C и Ctrl+V), то авторы Homecoming – определенно ярые фанаты фильма. Из творения Кристофа Гана напрямую перекочевали культисты в масках (в предыдущих играх они не фигурировали вообще ни разу) и пирамидоголовый, да и парочку сценок из игры мы уже видели раньше на большом экране – включая столь знаковый момент, как смена реального мира на альтернативный. Но самое главное – необузданная, чрезмерная жестокость. Игры линейки Silent Hill никогда не были паиньками, но только в фильме – точнее, в его концовке – вынуждают полюбоваться на брутальнейшие убийства крупным планом во всей красе компьютерных спецэффектов. Теперь уже не только в фильме. В Homecoming много персонажей, и для каждого из них – своя расправа. Один располосует себя скальпелем и истечет кровью, а впоследствии лишится головы, другой будет разорван напополам дьявольской машиной культистов, третьего утыкают ножами, словно подушечку для иголок, четвертого засверлят через рот... Не кажется ли вам, что это больше напоминает молодежный слэшер, нежели тот психологический триллер, которым хотят видеть любимую игру многочисленные поклонники Silent Hill?


Лезть на Смога с топором – залог потери здоровья.


Для всякого врага есть уникальная анимация добивания с каждым видом оружия. Любители Mortal Kombat, ау!


Он как бы тычет вам фансервисом прямо в лицо.


Специально для любителей второй части. Вперед, суйте руку в эту... анатомию.

разворачивались в Эшфилде. Homecoming же представляет нам Шепардс Глен.

Да вот только разницы нет никакой. Снег, туман, фонарик, радио, монстры, пропасти на дорогах. И местность – такая же неестественная равнина, как в Сайлент Хилле. Когда впоследствии мы посетим-таки тот самый городок, разница будет незаметна.

В свой родной город-тезку Алекс Шепард приезжает проведать младшего брата. В неспокойных снах, видите ли, является ему братишка, и Алекс все переживает, не случилось ли с ним чего. Город пуст, отчий дом – тоже. Отец и брат пропали, мать убита горем – нерадостная картина. И Алекс решает во что бы то ни стало брата разыскать. Для этого он бежит в затопленный подвал, ныряет в воду, убивает монстра, берет пульт от гаража, отпирает двери, хватает канистру, отправляет на тот свет еще одно чудовище, идет в парк, заливает канистру топливом от припаркованного грузовика, возвращается, снова ныряет, наполняет насос горючим и откачивает воду из подпола. Все шоу – для того, чтобы выйти через заднюю дверь родного дома. В этом – вся Homecoming.

Что до сюжета, то авторы с самого начала разработки неустанно клялись, что он будет психологичен – как во второй части. Мы, однако, даже при всем нашем пессимизме относительно Homecoming не могли предположить, что сценаристы банально слижут со второй части ее основную коллизию, задающую тон всей игре.

Зато легко было предвидеть, что затея с ветвящимися диалогами окажется пшиком и ни на что не повлияет. За всю игру у Алекса есть лишь два с половиной шанса повлиять на концовку. Методика получения концовок нынче бинарная: «да» или «нет». Никаких вам тонкостей, как в той же второй части.

Город сломанных замков

Одно из главных сугубо игровых отличий Homecoming от предыдущих игр сериала – отсутствие загрузок на каждой двери. Оно и понятно – новое поколение обязывает, да и вовсе этот порог еще четыре года назад переступил конкурентный Resident Evil 4. Так что теперь мы вольны бегать по обширным локациям, с легкостью открывая встречающиеся двери. Это действительно добавляет в геймплей динамики, и все бы хорошо, если бы, как вы уже догадались, не разномастные «но». Двери за героем волшебным образом закрываются сами. Это раз. Два – у половины дверей опять сломаны замки. Это какой-то бич всего сериала – сломанные замки, которые означают, что в эту дверь никак, никоим образом нельзя будет зайти. Выломать – не вариант. Пусть герой лихо рушит каменную кладку в стене там, где это предусмотрено разработчиками, – на хилую фанерную преграду он топора не поднимет. Не Джек Николсон, чай. И, конечно же, все «честные» двери заперты. Очевидно, разработчики считают, что игрокам очень нравится тыкаться носом в десятки одинаковых текстур, проверяя, где замки сломаны, а где предстоит искать ключ. Они заблуждаются.

Фанаты традиционных игр-ужастиков, возможно, заявят, что второе заблуждение разработчиков – попытка сделать героя дееспособнее, а стычки с врагами – динамичнее и глубже; мы с этим не согласимся. Как мы писали ранее во второй части статьи «Умирать играючи» (см. «СИ» № 259), жанр survival horror никоим образом не оправдывает ущербный геймплей (и это в полной мере доказала свежая Dead Space от EA). Попытки игры напугать могут быть успешны или не очень – это уж зависит от


Рубить сами двери он при этом отказывается.





Крутой черный коп с револьвером, отстреливающий монстров в помощь Алексу. Очень по-сайлентхилловски, правда?



Альтернативные реальности в Homecoming по-настоящему хороши.

личного восприятия конкретного игрока, – но вне зависимости от состоятельности хоррор-фактора игра должна быть удобной и интересной. Играбельной. Должна доставлять удовольствие, а не вселять уныние, как недавняя Silent Hill: Origins, от которой нынешняя Homecoming, слава богу, заметно отличается в лучшую сторону.

Так, большую часть времени мы проводим или на улице, или в не очень больших помещениях. Следовательно – относительное разнообразие и обилие посещаемых мест (никаких «четыре серых здания на всю игру»!), ни одно из которых не успевает надоесть. Но! Квесты в духе «поди-собери-принеси» и убогие головоломки, увы, на месте. Когда виртуальная трагедия прерывается на игру в пятнашки, невольно начинаешь задумываться об адекватности геймдизайнера.

Нож, труба и два ствола

Самые же важные изменения коснулись боевой системы. В ближнем бою Алекс может выполнять как слабые, но быстрые удары, так и медленные, но сильные, а также связывать из них комбинации. Умеет он и защищаться; более того – для победы над многими врагами просто придется дожидаться их выпадов, после чего увернуться и контратаковать. Разные виды оружия (на деле их три – нож, ломик и топор) выгодны в боях с разными врагами.

Все это звучит премило, пока речь не заходит об очередном «но» – управлении. Замахнулись, увидели, что враг атакует, и жмем кнопку защиты? Хоть бы хны! Просим героя отбежать в сторону? Нет, первые несколько шагов – только пешком. Глядя на врага, наш подопечный не способен бегать, не глядя, – защищаться. В итоге бои превращаются в состязания радиусов и анимаций – у кого длиннее и быстрее, тот и в дамках. Именно поэтому чуть ли не всю игру можно пройти, бездумно шинкуя всех «быстрым» ножиком – у противников просто не будет времени опомниться.

Как можно заметить, речь идет лишь о ближнем бое – и недаром. Разработчики, очевидно, поняли, что в расстреле монстров с безопасного расстояния нет ничего пугающего, и решили умерить пальбу. И сделали это, надо сказать, радикальнейшим методом. Дефицит патронов в окрестностях – еще полбеды; Алекс не в состоянии утащить с собой больше, чем две обоймы к каждому виду снаряжения. То есть, предел – это 18 штук для пистолета и 8 – для дробовика. У него бездонные карманы для ключевых предметов, но прихватить лишнюю пулю – ни-ни.

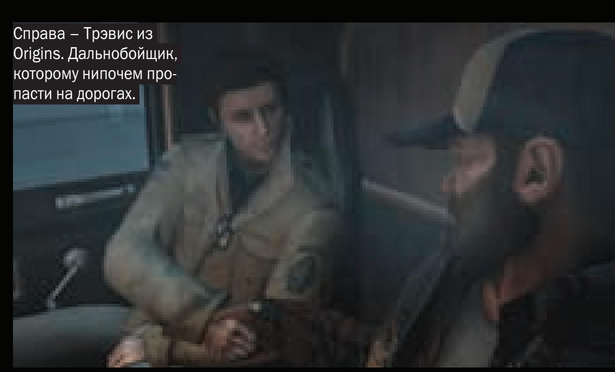
И как издевка – в условиях, когда каждый патрон на вес золота, стрелять жутко неудобно. Целиться приходится с видом из-за плеча а-ля Resident Evil 4, что само по себе неплохо – кабы не бесконечная маета с управлением. Наводить прицел неудобно – особенно учитывая высокую скорость многих монстров и необходимость в некоторых случаях делать точные выстрелы.

У тихих холмов есть глаза

…лучше бы их не было. Лучше бы тихому городку оставаться в неведении относительно того, что с ним сделали разработчики из Double Helix. Не знать про «страшилище», про негра-напарника с дробовиком, про телепортации героя между городами, да и про то, как он бегал отключать генератор, чтобы у культистов погас свет. Потому что все это было бы смешно, когда бы не было так грустно. **СИ**



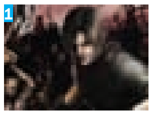
Как уже упоминалось, в Homecoming появляется самый любимый фанатами пирамидоголовый палач. Но вот только если во второй части неведомый неуязвимый противник, возникающий из ниоткуда, был едва ли не главным поводом для страха, то в пятой он фигурирует только в двух сценках (если вы плохо себя вели – еще и в концовке) и на героя… попросту не обращает внимания. И знаете, как его здесь зовут? Bogeyman. «Страшилище из шкафа». Бабайка, по-нашему. Зачем, спрашивается, вообще нужно было засовывать все это в игру? Дорогие авторы, если вы готовы закрыть глаза на сюжетные каноны сериала и вопреки всему вставлять ради фан-сервиса этого персонажа в свою игру – будьте уж добры, не плюйте фанатам же в лицо этим своим Бабайкой. Не позорьтесь.

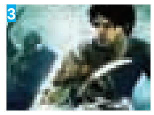


Справа – Трэвис из Origins. Дальнобойщик, которому нипочем пропасти на дорогах.

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Resident Evil 4
2 BioShock
3 Dark Sector

8.5

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХ... — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР

Dead

Очередным фантастическим триллером сегодня едва ли кого удивишь: жанр, несмотря на некоторый спад популярности, все еще приковывает внимание, и проекты на космическую тему появляются с завидной регулярностью. Вот только надежды поклонников оправдывают далеко не все...





ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts Redwood Shores
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
deadspace.ea.com
Страна происхождения:
США

Темный лабиринт переходов, лужи крови на полу, сошедшие с ума люди и кровожадные монстры неизвестного происхождения – знакомая картина, не правда ли? Казалось бы, многочисленные фильмы и игры о столкновениях людей с «чужими» уже приучили нас ко всему. Однако авторы Dead Space уверены, что это не так.

В темноте

Признаться, первые кадры не слишком обнадеживают тех, для кого графика занимает первое место в системе виртуальных ценностей, – сбивает с толку неброская палитра и чересчур «пластилиновые» физиономии попутчиков. Впрочем, прибытие на планетодробитель «Исимура» быстро все ставит на свои места. И пусть творение EA Redwood Shores едва ли может выступать в одной весовой категории с «мастодонтами», вроде Gears of War 2 или грядущей Killzone 2, ему есть чем удивить потенциальных поклонников и приструнить критиков. Например, вниманием к мелочам. Да, дизайн уровней (точнее, все-таки глав) и само место событий – внутренности космического корабля и, ближе к финалу, недра планеты Aegis 7 – не дают разработчикам шанса поразить нас масштабами происходящего, часто часто ограничивая перемещения игроков стенами узких коридоров и низкими потолками однообразных помещений. Но присмотритесь внимательнее – к трехмерной модели Исаака Кларка, швам и заклепкам на его костюме, отдельным элементам разнообразного оружия и механизмов, с которыми приходится взаимодействовать, к деталям интерьера, наконец, коих в каждом кадре не десятки даже – сотни. Тема отдельного разговора – освещение; оно, вкупе с аудиорядом (о котором расскажем чуть позже) очень быстро становится едва ли не главным способом сбить спесь с самоуверенных истребителей некроморфов. Света вполне предсказуемо не хватает, таков закон жанра. Но неожиданно вспыхнувшие лампы тоже обычно не предвещают ничего хорошего, а лишь дезориентируют перед лицом скрытых в темных углах опасностей.

К слову об угрозе. Упомянутые некроморфы кажутся, пожалуй, самым скучным элементом Dead Space. Точнее, даже не скучным – привычным. Растревоженные инопланетной заразой и возжаждавшие чужой крови трупы астронавтов выглядят устрашающе и жутко, каждая новая тварь по тошнотворности умудряется перещеголять предыдущую, однако революционерами художники не были – оска-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный сюжет, продуманный игровой процесс, умело созданная атмосфера и отличное техническое исполнение.

НЕДОСТАТКИ Безликий главный герой, линейность прохождения, бесполезность некоторых разновидностей оружия.

РЕЗЮМЕ Из Dead Space могла получиться очередная коммерческая «пустышка», но, к счастью, обошлось. Перед нами действительно очень мощный проект, в который разработчики вложили не только деньги (издателя), но и душу (свою). И результат с полным правом претендует на лавры «BioShock в космосе» – прогулки по превратившемуся в братскую могилу звездолету увлекают не меньше, чем экскурсии по лабиринтам подводного Восторга. А это кое-что, да значит.

Space



Родная речь

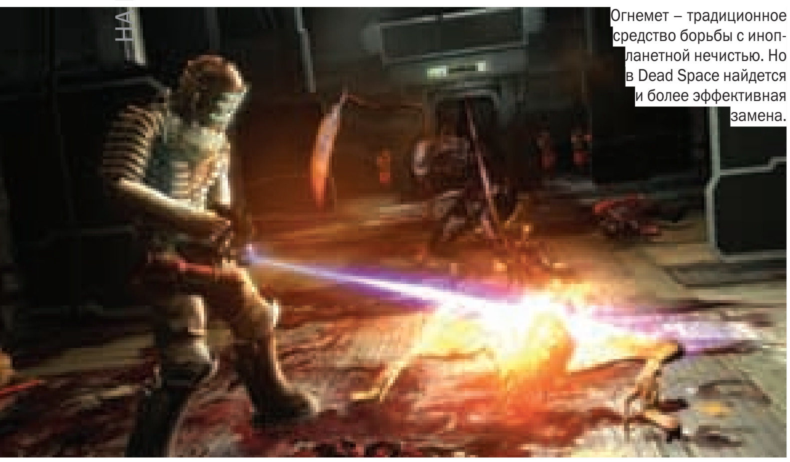
Dead Space пополнила список игр для современных платформ, официально локализованных для российского рынка, – причем, надо отдать должное, вполне достойно. Субъективно, английский остается предпочтительным выбором для тех, кто владеет этим тарабарским наречием, однако противники языка Шекспира и Диккенса немного потеряют, отдав предпочтение переводу.



Отключение гравитации порой приводит к довольно неожиданным последствиям.

Неспроста

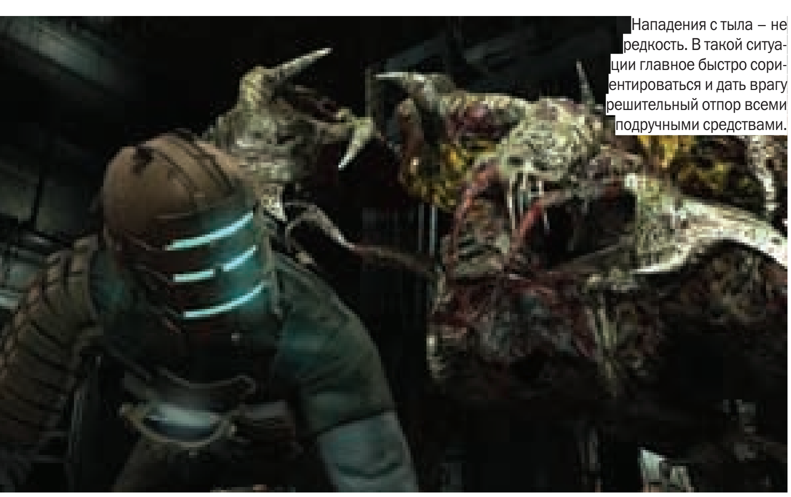
Различные уровни сложности существуют в Dead Space отнюдь не дежурной «отписки» ради – даже выбор между «Легко» и «Нормально» способен значительно повлиять на итоговые впечатления от игры. Если Easy почти всегда дает вам возможность как следует подготовиться к грядущим испытаниям с помощью щедро разбросанных повсюду боеприпасов и медикаментов, то на более высоком уровне сложности рассчитывать на подобные поблажки, увы, не приходится – и цена ошибки начинает расти в геометрической прогрессии. Впрочем, хардкорщиков это вряд ли остановит от попыток самоутвердиться в самом экстремальном из предложенных режимов – ведь выжившие после ТАКОГО по праву смогут смотреть на остальных свысока!



Огнемет – традиционное средство борьбы с инопланетной нечистью. Но в Dead Space найдется и более эффективная замена.



Вылазки в открытый космос опасны вдвойне. Некроморфов отсутствие кислорода не смущает, а вот главный герой без него обходиться не может.



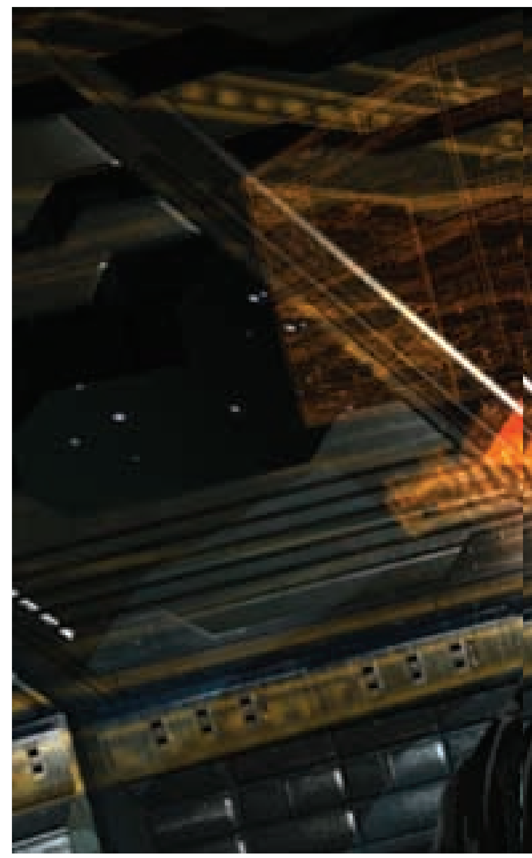
Нападения с тыла – не редкость. В такой ситуации главное быстро сориентироваться и дать врагу решительный отпор всеми подручными средствами.

ленные морды, хищные щупальца и гибриды головы с осьминогом знакомы нам еще со времен культовой «Нечто» (The Thing) и прочих подобных кинокартин. Вторая относительная «неудача» – взрывы и прочая пиротехника. Выполнено технично, не спорим, но как-то… без огонька. Что поделать, мы избалованы Unreal Engine 3.0 и на меньшее соглашаемся с большой неохотой.

Посторонний шум

Звук… По старой доброй традиции о нем бы следовало рассказать в последнюю очередь – но звуковое сопровождение в триллере порой оказывается важнее визуальной составляющей, и разработчики Dead Space блестяще доказывают это на практике, неторопливо, но целеустремленно расшатывая нашу нервную систему с помощью шорохов, скрежета, постукиваний, неожиданных музыкальных вступлений и тому подобных трюков – привычных, казалось бы, каждому поклоннику survival horror, но умудрившихся обрести в данном проекте новую силу… и новое значение. Авторы игры не стали изобретать велосипед, они лишь чуть-чуть изменили общепринятые правила – и потому, например, тревожно-безумные композиции не предвещают появления некроморфов, но начинают звучать через доли секунды после того, как нападение уже состоялось.

По той же причине здесь нет места полной тишине; сквозь толщу стен и вентиляционных решеток до вашего слуха почти всегда доносится какой-то шум, который заставляет постоянно находиться в напряжении, не давая передохнуть. Даже в абсолютно безопасных (по негласно установленным правилам) местах, вроде комнат сохранения, вы едва ли сможете вздохнуть спокойно – вечное предчувствие беды в мире Dead Space очень быстро превращается в одного из главных противников. Для полноты картины не хватает сущей мелочи – голоса главного героя. Увы, протагонист хранит молчание с первых секунд вступительного ролика и вплоть до самого финала, предпочитая слушать других. Не он первый, скажут некоторые, вспомнив знаменитого Гордона Фримена. Однако, возразим мы, у Фримена хотя бы было лицо, тогда как Исаак, по воле авторов, его лишен, и из полноправного участника событий очень быстро переходит в категорию второразрядного технического исполнителя, слепо действующего по указке других персонажей.



Но пусть безмолвие главного героя не вводит вас в заблуждение – скромность нашего героя с лихвой компенсируется болтливостью его компаньонов и тех немногих, кто, оказавшись в ловушке в недрах «Исимуры», успел оставить аудио- или видеопослание. Разнообразие всевозможных блогов и дневников, точнее, то внимание, которое будет уделено им во время прохождения, напрямую влияет и на восприятие сюжета в целом. Дело в том, что многие из них можно попросту проигнорировать, и в таком случае большая часть усилий сценаристов пройдет мимо вас. Dead Space станет тем, за что ее до сих пор нередко и принимают – прямолинейной и не очень динамичной «мясорубкой» с набором несложных головоломок, невнятным смыслом и еще более невнятной концовкой.

А вот любителям тщательно изучить каждую находку здесь – раздолье: даже без прочтения предварявших выход проекта комиксов и про-

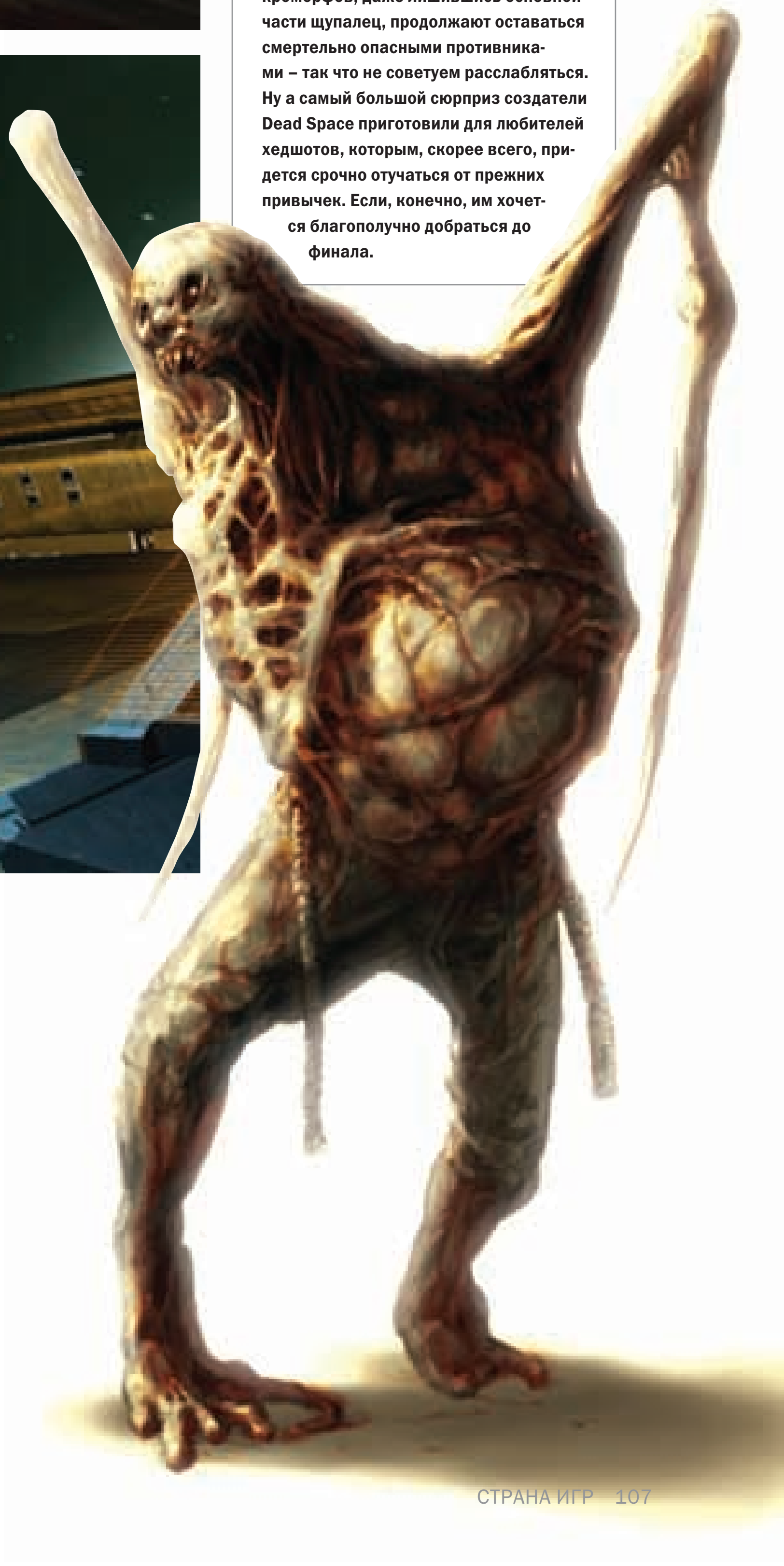


Твари со щупальцами выглядят не слишком устрашающе, но не стоит их недооценивать!

Многоразовая смерть

Еще до появления игры в продаже разработчики обещали, что убить некроморфов будет не так-то просто – и слово свое сдержали. Даже рядовые монстры могут превратиться для неподготовленного пользователя в серьезное препятствие, особенно в том случае, если не принимать во внимание особенности «мутировавшей» физиологии. Пальба по торсу редко когда позволит вывести противника из строя, вынуждая тратить куда больше патронов, чем вы можете себе позволить. Намного эффективнее обрубать монстрам конечности, лишая их возможности передвигаться и приставать к мирным астронавтам. Впрочем, и этот способ нельзя назвать универсальным: отдельные разновидности некроморфов, даже лишившись основной части щупалец, продолжают оставаться смертельно опасными противниками – так что не советуем расслабляться. Ну а самый большой сюрприз создатели Dead Space приготовили для любителей хедшотов, которым, скорее всего, придется срочно отучаться от прежних привычек. Если, конечно, им хочется благополучно добраться до финала.



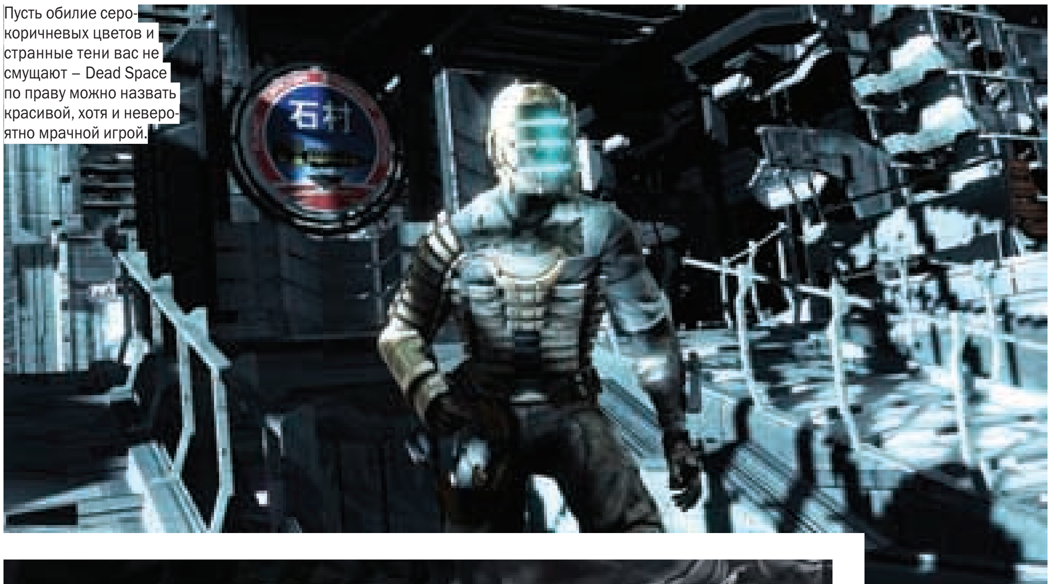


смотра анимационной Dead Space, сюжет игры складывается в красочную и интересную мозаику, где нашлось место и религиозным культам, и политическим заговорам, и непременному в столь сложной обстановке предательству. Причем, несмотря на мощь сюжетной составляющей, она никогда не выходит на первый план, заслоняя все остальное. Общение с другими персонажами крайне редко прерывает игровой процесс (сеансы аудио- и видеосвязи обычно «встроены» в прохождение), а немногочисленные заставки отличает весьма умеренный хронометраж – разработчики не желают давать нам с вами передышку без крайней нужды. Отдохнем, когда последний некроморф исчезнет с лица галактики, а это, между прочим, почти неосуществимая задача!

Техника выживания

Монстров в Dead Space много и, соблюдая правила хорошего тона, набрасываются они именно тогда, когда их ждешь меньше всего. Дабы усугубить ваше и без того незавидное положение, некроморфы имеют дурную привычку нападать на Кларка не только в лоб, но и с тыла, и с флангов, и – что тоже не редкость – с потолка. Порой, разделавшись с одним извергом и развернувшись в поисках валявшейся поблизости аптечки, вы оказываетесь лицом к лицу с другой тварью, пока суть да дело подкравшейся к вам со спины. Действовать в подобной ситуации приходится скорее рефлекторно – на обдумывание стратегии и тактики выживания времени, как правило, не остается.

Как и в последних сериях Resident Evil и той же Gears of War мы наблюдаем за происходящим из-за спины главного героя, что, с одной стороны, привычно, но с другой – имеет свои несомненные минусы: широкие плечи инженера изрядно загораживают обзор. К тому же Кларк обычно находится не



Пусть обилие серо-коричневых цветов и странные тени вас не смущают – Dead Space по праву можно назвать красивой, хотя и невероятно мрачной игрой.



Специальные лучи позволят вам скорректировать прицел. Вмонтированный фонарик поможет в тех случаях, когда освещение оставляет желать лучшего.

Внизу: В отличие от прочих игр, где экран украшают разнообразные датчики и индикаторы, в Dead Space большая часть элементов интерфейса, в том числе запас жизненных сил и стазис-заряд, «собрана» на модели главного героя.

Дополнительные материалы

Желая пролить свет на многие события, оставшиеся за рамками игрового сценария, а заодно привлечь к Dead Space больше внимания, Electronic Arts дала «зеленый свет» созданию шести выпусков одноименного комикса, а также анимационной ленты Dead Space: Downfall (в российском издании фильм назван «Космос: Территория смерти»). Сюжет комикса повествует о находке таинственного артефакта в недрах планеты Aegis 7 и последовавшей за этим трагедии, повлекшей за собой гибель всех или почти всех жителей колонии. В свою очередь, Downfall переносит нас на борт «Исимуры», куда, в конце концов, попал артефакт. Само собой, ничем хорошим это также не кончилось – последствия необдуманных поступков капитана «Исимуры» мы встречаем на каждом шагу и в игре. Как и комикс, Downfall дополняет сюжетную линию интерактивной Dead Space, правда, внимательные зрители наверняка обнаружат множество мелких несостыковок, которые несколько портят общее впечатление. Так, например, согласно Downfall, даже на борту корабля артефакт отпугивал некроморфов – тогда как в игре это свойство проявляется лишь по возвращении на Aegis 7.

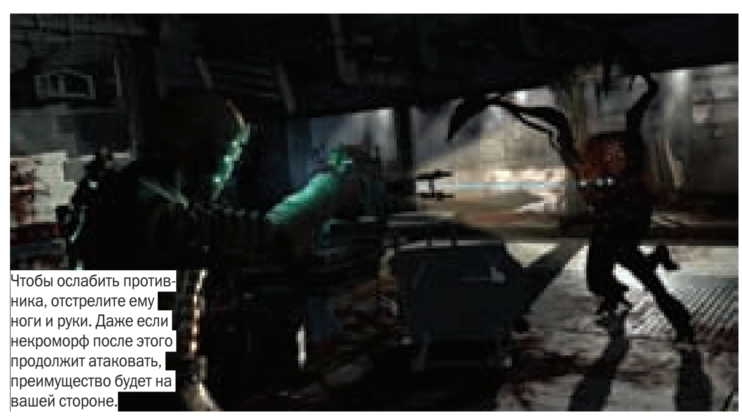


в углу экрана, а ближе к середине – не самый удачный ракурс, учитывая игровые реалии. Некоторой компенсацией за причиненные неудобства служит правая аналоговая рукоять: положение камеры позволяют регулировать достаточно свободно, главное – не забыть об этом в тот момент, когда очередной недруг примеривается откусить протагонисту голову. И вовремя нажать на курок!

Разновидностей оружия в Dead Space не так уж мало, хотя некоторые из них можно смело проигнорировать. Основа основ – плазменный резак. Он попадает вам в руки в течение первых нескольких минут и быстро превращается в едва ли не самое надежное средство самообороны, несмотря на скромный радиус действия, не слишком внушительный запас зарядов и умеренную убойную силу. Тем не менее, для разборок с рядовыми супостатами резак становится, на наш взгляд, наиболее предпочтительным оружием, особенно на коротких и средних дистанциях, и останется таковым на протяжении большей части игры – если не забывать время от времени подвергать его необходимым техническим модификациям.

Напористый огнемет кажется приспособлением более эффективным, но подводит быстрый расход топлива, которое имеет привычку заканчиваться чуть раньше, чем здоровье врага – не лучший выбор в условиях постоянной нехватки боеприпасов. Зато Line Gun вполне способна конкурировать с резаком, и даже превзойти его в том, что касается расправы со сбившимися в кучу противниками. За бортом прогресса, как ни странно, оказывается заурядная винтовка – практическая польза от нее невелика, а потраченные на покупку деньги (других способов заполучить винтовку не предусмотрено) вернуть в полном объеме уже не удастся. Однако ни в коем случае не забывайте о модуле стазис-поля – ценнейшая вещь в умелых руках! Мало того что способность замедлять ход времени поможет преодолеть многие препятствия, вроде неисправных дверей; она же позволит умерить прыть некроморфов, причем очень значительно.

Если же враг все-таки дотянулся до Кларка, остается одна надежда – бронекостюм. Его, так же как и все остальное, можно время от время «дорабатывать», делая прочнее. Ну а кроме того, костюм – это еще и необходимый запас кислорода для вылазок в открытый космос, гравитационный модуль для комфортного пребывания в помещениях с отключенной силой притяжения, не слишком удобная, но функциональная карта уровней, и – непременно – тяжелые башмаки, которыми предстоит топтать тварей поменьше. Бессмертным эта броня вас, конечно, не делает, но чувство некоторой защищенности все-таки придает.



Чтобы ослабить противника, отстрелите ему ноги и руки. Даже если некроморф после этого продолжит атаковать, преимущество будет на вашей стороне.

Есть контакт!

Подозреваем, что руководители Electronic Arts долгое время не слишком-то верили в успех Dead Space, но все-таки рискнули вложить в раскрутку этого проекта немало средств и сил – и не прогадали. Мрачная, жестокая, до предела кровавая, Dead Space, вне всякого сомнения, стала одним из главных событий нынешней осени, умудрившись не затеряться в тени куда более масштабных и ожидаемых блокбастеров. Почти гарантированное продолжение (его разработка вроде бы уже идет полным ходом) наверняка закрепит достигнутый успех, а мы, в свою очередь, будем с интересом ждать дальнейшего развития событий. **СИ**



Не хотите тратить патроны на то, чтобы добить врага? Затопчите его тяжелыми башмаками – если, конечно, не боитесь запачкаться.


Gothic 3
Официальное продолжение
Отвергнутые Боги

ADIDAS:
ПОБЕДИЛА ОРИГИНАЛЬНОСТЬ!

1 ноября компании adidas и Gameland совместно с агентством Carat завершили on-line проект adidas Originals Challenge, в рамках которого дизайнер-любитель, профессионал или известный человек могли почувствовать себя частью команды adidas и нарисовать на майке adidas Originals свой рисунок.



ТЕКСТ
Семен Кобылин

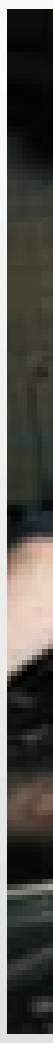
Дизайн-конкурс adidas Originals Challenge – это совместный проект adidas и медиакомпании Gameland, созданный для поклонников бренда Originals, которые мыслят нестандартно, любят сочетать спортивный стиль с модными тенденциями и всегда готовы проявить свою оригинальность, разработав собственный дизайн футболки adidas Originals.

За 2 месяца в конкурсе приняли участие 20 000 человек, которые создали более 10 000 уникальных дизайнов футболок adidas Originals. В конкурсе принимали участие три креативные группы: «Лига любителей», «Лига профессионалов» и «Лига Celebrities», а победители проекта определялись путем открытого онлайн голосования на сайте http://www.adidasoriginalschalleng.ru. Для создания принтов на футболках adidas были созданы максимально комфортные условия. Участники «Любительской» лиги находили все необходимое для своего эксклюзивного рисунка на сайте и использовали инструменты для рисования online. Участники лиги «Профессионалов» могли загрузить свой оригинальный принт в любом привычном для них формате. Посетители магазинов adidas не менее охотно участвовали в конкурсе, разрисовывая выставленные в магазине бумажные футболки. В группе celebrities креативили и фантазировали в стиле adidas модельер Максим Черницов, актер Константин Крюков, художник Андрей Бартенев и многие другие.

Подведение итогов и церемония награждения состоялись 12 ноября в столичном клубе «Джусто». Представитель adidas Ольга Кириллова поздравила победителей от лица компании, пообещала поддерживать молодых и талантливых людей и пригласила всех присутствующих участвовать в последующих креативных проектах adidas. Показ футболок с Originals принтами сопровождался выступлением одетых в конкурсные футболки брейк-дансеров и горячими танцами гостей. В этот вечер в клубе царила атмосфера adidas Originals. Представитель столичного бомонда художник Андрей Бартенев улыбался у барной стойки, глядя на пришедшую молодежь.









Наступил ответственный момент, ради которого все присутствующие собрались на вечеринке. Ведущий объявляет имена победителей. В «любительской» лиге победителем стал Роман Малько из Москвы, среди «профессионалов» лучшей была признана Наталья Щербань (Floksy) – дизайнер из Санкт-Петербурга. Кроме главного приза – поездки в Германию в головной офис adidas, ребятам вручили медали и памятные призы от adidas. Поскольку у adidas всегда все серьезно, Роман и Наталья произнесли свои первые «оскаровские» речи, поблагодарив компанию adidas и рассказав о своем видении дизайна будущего.



В честь победителей и для всех пришедших играл известный своими «жирными» сэтами представитель хип-хоп коалиции Flammablebeats ди-джей Tactics. На «сладкое» на сцену вышли инди-рок группа Dot Dash, признанная «открытием года».





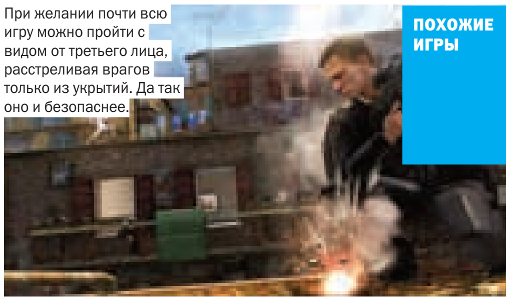


По масштабности привлечения общественности к дизайну продукции, проект adidas Originals challenge оставил далеко позади своих конкурентов, только в интернет за дизайны победителей проголосовало более 20 000 человек. В конкурсе участвовало около 10 000 работ из них в финал вышли 25 авторов с 40 работами.

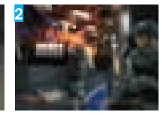
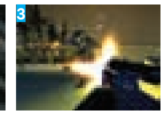
фото Миша Поле

6.0

При желании почти всю игру можно пройти с видом от третьего лица, расстреливая врагов только из укрытий. Да так оно и безопаснее.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Конспирация Борна
2 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
3 James Bond 007: NightFire

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person/shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«Новый Диск» (PC), «Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Treyarch
Количество игроков:
до 12
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.007thevideogame.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Можете попробовать играть в Quantum of Solace как в шутер от первого лица – без укрытий, но далеко вам так не уйти.

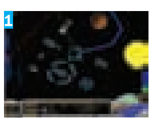
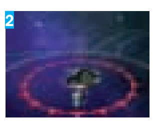
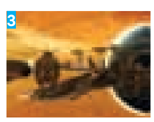
007 Quantum of Solace

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Бледно. Пожалуй, именно этим словом можно охарактеризовать почти все аспекты новой игры о Джеймсе Бонде. Графика страдает от однообразия текстур, совершенно неумелой работы с освещением и корявой анимации гибели таких одинаковых противников. «Кинематографические вставки» на месте, но после «Конспирации Борна» смотрятся они крайне неубедительно: спецприемы не зрелищны, а QTE-драки скучны. Но при этом видно, что разработчики из Treyarch действительно старались. По уровням щедрой рукой разбросаны скриптовые сценки и всевозможные «взрывающиеся объекты» – минуты не проходит, чтобы что-нибудь громко не «бумкнуло». Эффектно? Пожалуй. Но самой игре от этого не легче. Сюжет подается из рук вон – во время загрузок нам подсовывают данные из архива MI6 с комментариями самого Бонда и его коллег, но нет даже никаких видеовставок из фильма, что для игры по лицензии более чем странно. Взамен – пара заставок на движке (самая длинная из которых – в начале) и… все. Если вы еще не посмотрели исходный фильм, то даже и не заметите, что тут вообще есть сюжет. При всем при этом, играется Quantum of Solace достаточно бодро. Местами – даже очень. Но здесь предсказуемо не найти ровным счетом ничего инновационного – это самый что ни на есть обычный боевик от первого/третьего лица со стандартным набором геймплейных украшений – есть даже мультиплеер. Он такой же бледный, но может увлечь занятным и не затасканным режимом a-la «Бонд против всех». В общем, на безрыбье и «Бонд» – хорошая игра.

НЕДОСТАТКИ Страшненькая графика, бестолковая подача сюжета, незапоминающееся… все.

ДОСТОИНСТВА Проверенный временем и армией клонов игровой процесс.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

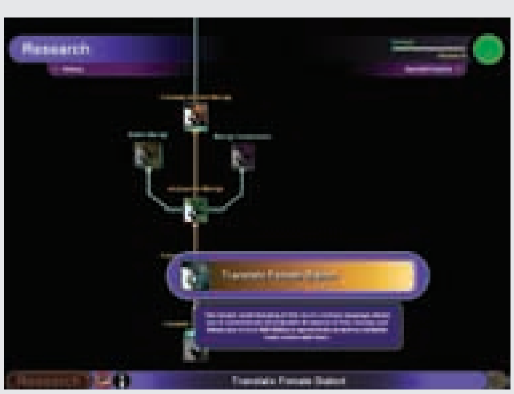
1 Galactic Civilizations II
2 Lost Empire: Immortals
3 Sins of a Solar Empire

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.sci-fi
Зарубежный издатель:
Lighthouse Interactive
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Kerberos Productions
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.swordofthestars.com
Страна происхождения:
Канада





Вверху: Звездолет Morrigi, вид сбоку. Есть в нем какая-то особенная красота, точно есть…

Внизу: Древо ксенотехнологий. Начинается с «понимания женской логики» (перевод вольный).

Sword of the Stars: A Murder of Crows

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Сюжет о появлении из глубин космоса древней расы, некогда правившей галактикой, но потом сгинувшей, заезжен до невозможности, но именно его вытащила на свет божий Kerberos во втором дополнении к Sword of the Stars. Morrigi (так зовутся «новички-старички») решили вмешаться в конфликт, став в нем полноправной стороной, а не древней легендой. Как и соперникам, им вручили специальную технологию перемещения по космосу: ближе к финалу партии гигантские флоты Morrigi смогут едва ли не превысить скорость света. Кстати, вместе с новой расой пришли и две свеженькие ветки исследований – дроны, влияющие на промышленность и стоимость строительства, и ксенотехнологии, помогающие подавить недовольство населения. Да-да, теперь подданные делятся на «расово полноценных» и «неполноценных», и вторые при неудачах могут даже отколоться от империи! Вот только ваше звездное государство постоянно растет, и следить за населением становится все сложнее, а интерфейс так и не улучшили, поэтому под конец игры большие карты становятся сущим адом. Надеемся, в продолжении это исправят, причем именно в сиквеле – хватит уже с нас небольших дополнений с точечными улучшениями. Настала пора кардинальных изменений!

НЕДОСТАТКИ На поздних стадиях игры из-за неудобного интерфейса управлять империей муторно, добавок в дополнении не очень много, а графику уже пора выставлять в музее раритетов.

ДОСТОИНСТВА Шестая по счету раса (как всегда с уникальным дизайном кораблей и способом передвижения), новые технологии, интересная идея с делением граждан на категории.

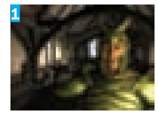


Как достать соседа
Из России с любовью
UNITED STA
Русс БИТ-М
gfi

7.0

ЗА АРТ И ДИЗАЙН · СТРАНА ИГР
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ · СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 The Elder Scrolls: Oblivion
2 Gothic II
3 Восхождение на трон

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Zuxxez
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Reality Pump
Количество игроков:
сотни, до 8 в группе
Системные требования:
CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.2-worlds.com
Страна происхождения:
Польша





Вверху: Пейзажи тут будут, пожалуй, даже поприятнее и поразнообразнее, чем в Oblivion.

Внизу: Сестре главного героя не повезло — даже косметическая подтяжка движка и наложенный туманный фильтр не могут скрыть от игрока ее гм… специфической красоты.

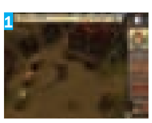
Two Worlds – Game of the Year Edition

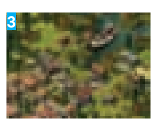
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Рождение Two Worlds не было удачным. Ребеночек появился на свет с серьезными дефектами: выпадал некстати, сейвы портил, отсутствием баланса страдал. Разработчики вослед бодро выпускали патчи и в конце концов, что приятно, довели-таки детище до ума. С выходом «издания года», наконец, игра обрела лицо, да какое своеобразное! Пусть «убийцы Обливиона» не вышло, зато получилась отличная «RPG для офисных барышень». Умереть невозможно: воскрешают у ближайшего «святилища», вдобавок, если ближайшее – дальше по сюжету, в неоткрытой части карты, там и воскресят. Повсюду натыканы телепорты, активировав которые, можно забыть о занудных забегах по карте. Убойный меч слепить проще простого: достаточно взять много однотипных и сложить вместе, да еще сверху добавить магического урона. Дикие пейзажи прекрасны (города похуже) и словно придуманы специально для романтичных дам и «дивных» юношей. Словом, если вы знаете начинающего геймера-казуала, не избалованного классическими RPG, смело рекомендуйте ему Two Worlds: глядишь, понравится, а там и за Fallout его усадить получится.

НЕДОСТАТКИ Примитивный принцип выживания в игровом мире (ударил-помер-воскрес-добил), не блещущие фантазией побочные квесты, огрехи в дизайне мира и проблемы с плотностью расстановки монстров.

ДОСТОИНСТВА Замечательные виды дикой природы, великолепные погодные эффекты, забавные ездовые животные (одна «орочья лошадь» чего стоит!) и, конечно, сбор ингредиентов и алхимия с возможностью создавать собственные довольно действенные рецепты.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





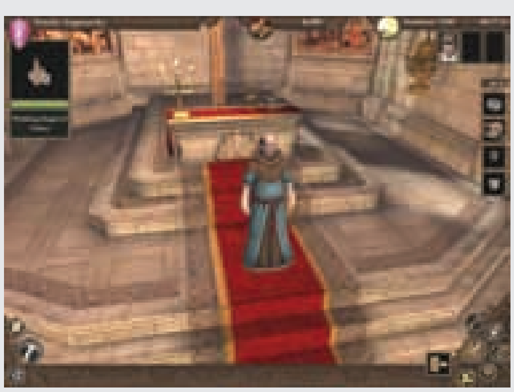
1 Europa 1400: The Guild
2 The Guild 2
3 Patrician III

4.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
JoWooD
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Trine
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.theguild2.com
Страна происхождения:
Индия





Вверху: Так, по мнению разработчиков, делают заготовки для песочных часов. Душераздирающее зрелище…

Внизу: Здесь проходят венчания героев и героинь. Сорвать церемонию, сказав «нет», не получится.

The Guild 2: Venice

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Не напрягайся!» – похоже, именно такой девиз взяла себе Trine Game Studios, получив право на создание второго аддона Venice к The Guild 2. Итог трудов повергает поклонников в шок с первых секунд: «Венеция» – это просто урезанная копия первого дополнения. В ней нет кампании, нет мультиплеера, нет нововведений. Не считать же таковыми стеклодувное производство, для которого даже не удосужились нарисовать новые анимации, взяв их у кузнечного дела (весело наблюдать, как «стеклодув» азартно лупит молотом по заготовке), или церковь, где проходят венчания (забавная «фишка», но не более того). Приплюсовав сюда измененные модели зданий «под Италию», а также четыре карты, вы получите полное представление о «новшествах» в Venice. А теперь добавьте к ним баги, поджидающие на каждом шагу (персонажи, проходящие сквозь здания, – это еще цветочки, впереди ждут ягодки в виде вылетов и сейвов, не желающих загружаться), странный алгоритм поиска пути, разнообразные неприятные мелочи (вроде намека на то, что Венеция входила в Ганзу), выброшенные старые карты… Такое чувство, что пару недель над игрой еще как-то трудились, а дальше, переутомившись, выбросили результат на рынок, искренне надеясь, что фанаты проглотят и не подавятся. Печально, обидно, но факт…

НЕДОСТАТКИ Отсутствие значимых нововведений и кампании, «пропавшие» старые карты, многочисленные баги и глюки.

ДОСТОИНСТВА Самостоятельность дополнения (для запуска не требуется оригинал), переделанные модели зданий в венецианском стиле.



реклама
ТАРАС
БУЛЬБА
© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Русс Бит-М
www.russobit-m.ru

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

FIFA 09



Оригинальное название: FIFA 09
Страна происхождения: Канада
Жанр: sports.traditional.football.sim
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.electronicarts.ru/games/14510,PC



PC (1 DVD)

Реалистичная анимация, AI, не дающий поблажек, невиданная доселе в спортсимах реиграбельность. Применительно к сериалу FIFA эти слова характеризуют версии для Xbox 360 и PlayStation 3. Меж тем ортодоксы «персоналок» получали корявые порты с PS2, пока Electronic Arts не сжалилась над несправедливо обиженными, предприняв попытку исправить положение. В FIFA 09 картинка стала ярче и четче, футболисты прибавили в полигонах, трехмерный газон как настоящий. Система Adidas Live Season позволяет синхронизировать характеристики виртуальных игроков с реальными. Задумка с управлением мышью тоже поначалу интересна, затем понимаешь – лучше геймпада ничего нет. Комментируют матчи Василий Уткин и Василий Соловьев, однако большинство реплик перекочевало из предыдущей версии, дикторы часто не поспевают за происходящим, а фразы часто повторяются. Текст переведен складно, правда, не без ошибок в терминологии. Так, бег с ускорением почему-то называется пробежкой.

РЕЗЮМЕ Словно шоколадная конфета, сериал FIFA со временем приобрел странный привкус. На сей раз EA расщедрилась на красивый фантик – улучшенную графику.

NHL 09



Оригинальное название: NHL 09
Страна происхождения: Канада
Жанр: sports.ice_hockey.sim
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.electronicarts.ru/games/14343,PC

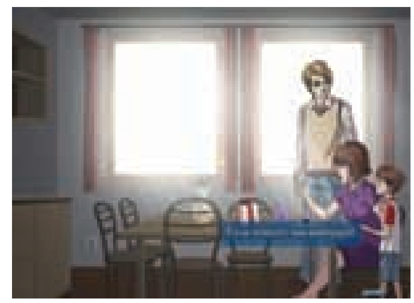


PC (1 DVD)

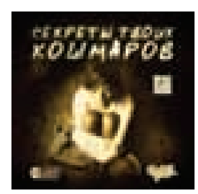
Если PC-версия FIFA 09 хоть как-то, пусть и незначительно, изменилась, то сериала NHL эволюция не коснулась. Постыдное разрешение 800x600 в главном меню, невозможность менять конфигурацию кнопок контроллера и гибко настраивать поведение хоккеистов. Ощущение, будто попал в каменный век, где копаешься в настройках едва ли не больше, чем играешь. На льду лучше не становится: однотипные голы (бич и «старших» версий), посредственная симуляция вратарей, «дворовый» стиль, когда за шайбой гоняются все полевые игроки. Это не хоккей, даже не его имитация, а профанация. Мертворожденное дитя EA Canada явно не заслуживало такой добротной локализации. Специализированные термины переведены правильно, разве что слово «связка» используется в непривычном значении. Русская документация читается легко и непринужденно, несмотря на канцеляризмы. Надоедливых американских дикторов заменили на наших – слушать комментарии Александра Ткачева, Дмитрия Савина и Валентина Валентинова куда приятнее.

РЕЗЮМЕ Владельцам консолей досталась значительно лучшая версия NHL 09. Подслащают пилюлю лишь голоса русских комментаторов.

Секреты твоих кошмаров



Оригинальное название: Hidden Secrets: The Nightmare
Страна происхождения: Канада
Жанр: adventure.first-person
Зарубежный издатель: Game Agents
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Gogii Games
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 750 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/hiddensecretsthenightmare



PC (1 CD)

Жизнь Флоры Дэйл дала трещину с появлением больших денег – выиграв в лотерею солидную сумму, она не только не обрела счастья, но и оказалась на больничной койке. Куда пропали муж и сын, почему в квартире царит бардак, а на кухонном столе лежит поздравительная открытка, адресованная некой Эмили, – вот что волнует страдающую амнезией героиню, у которой, кажется, еще и проблемы с психикой. «Секреты твоих кошмаров» преподносится в виде инди-квеста про одиночество, а по оформлению напоминает Scratches. Авторы пытались создать саспенс, да не вышло. Атмосфера тревожной неопределенности изначально отсутствует, не способствует «нагнетанию» и плохонькое музыкальное сопровождение. Не страшно, хоть ты тресни. Поскольку квест проходной, «Новый Диск», видимо, решил не утруждаться кастингом. В результате всех персонажей мужского пола, особо не стараясь, озвучивает один актер. Девушка, подарившая Флоре свой голос, тоже не прилагает усилий, фальшивит и в драматичных сценах страшно переигрывает.

РЕЗЮМЕ Непритязательный казуальный квест про меланхоличную Флору Дэйл, страдающую амнезией. Не захватывает и не пугает.

Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой



Оригинальное название:
Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy
Страна происхождения:
США

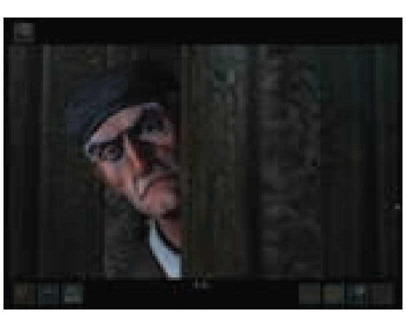


Жанр:
adventure.first-person
Издатель:
Her Interactive (США)
«Новый Диск» (Россия)
Разработчик:
Her Interactive
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/thehauntingofcastlemalloy

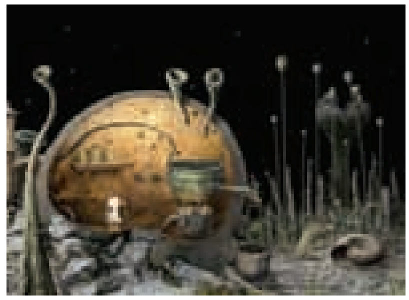
PC (1 DVD)

Приглашение на церемонию бракосочетания Кайлер Мэллори и Мэтта Симмонса оборачивается для Нэнси Дрю новым расследованием, а для нас – поводом в очередной раз оценить работу «Нового Диска». В целом к адаптации материала сложно предъявить серьезные претензии – текст не такой сухой, как в предыдущих локализациях приключений юной сыщицы, корявые канцелярские конструкции попадаются крайне редко, немногочисленные ляпы, вроде реплики персонажа в интерфейсе, окрашенной в неправильный цвет, практически незаметны. С озвучением история традиционная: актеров на второплановые роли подобрали с умом, по поводу главной героини можно лишь недоуменно развести руками. В русской версии она получилась недалекой и легкомысленной, но амбиции и любопытство, впрочем, перекрывают все ее недостатки. В общем, изобразить характерного персонажа удалось, только вот Нэнси Дрю не такая. Кроме того, актрисе зачастую не хватает эмоциональности, а иногда она неправильно расставляет смысловые ударения.

РЕЗЮМЕ Пора привыкнуть, что игры про Нэнси Дрю друг от друга мало отличаются. С не самой выдающейся озвучкой мы уже смирились.



Самурост 2. Звезданутое приключение



Оригинальное название:
Samorost 2
Страна происхождения:
Чехия

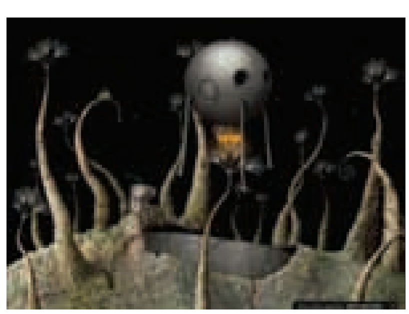


Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Amanita Design
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Amanita Design
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 450 МГц, 128 RAM, 16 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/samorost2

PC (2 CD)

Едва попав в Интернет, дипломная работа выпускника пражской Академии искусств Якуба Дворского Samorost тут же обзавелась поклонниками. Аналогов ей не было, нет и поныне, спустя три года после выхода второй части – неземного квеста, точно прилетевшего из той же звездной системы, что и поджарые инопланетяне, похитившие пса главного героя. Визуальный стиль необычен, декорации сделаны с использованием естественных природных текстур, волшебные персонажи и их анимация не поддаются описанию. Инвентарь отсутствует, а пиксель-хантинг, считающийся моветоном в современных адвенчурах, здесь поставлен во главу угла и, что окончательно делает Дворского волшебником, не раздражает. Напротив – увлекательно гоняться за пикселями, выискивая активную точку, которая приводит в действие странноватый механизм или заставляет очнуться ото сна местную фауну. Игра выпущена в экономичной джевел-упаковке и картонном диджипаке, в комплект обоих изданий вошли альбом эскизов и иллюстраций, прохождение и CD с саундтреком.

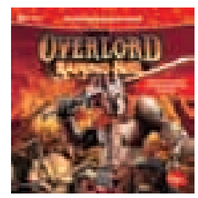
РЕЗЮМЕ Удивительный, ни на что не похожий квест про гнома в белом капюшоне, готового ради дружбы на всяческие подвиги.



Overlord: Raising Hell



Оригинальное название:
Overlord: Raising Hell
Страна происхождения:
Нидерланды



Жанр:
action/strategy
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Triumph
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=433

PC (1 DVD)

Темного Повелителя, как известно, не отмоешь добела, зато его можно раскалить докрасна, если пустить в ад – что и сделали разработчики из Triumph Studios, добавив в свой сказочно-злобный клон Pikmin преисподнюю, куда удается попасть буквально из первой же миссии. Разумеется, если вы уже достигли каких-то успехов в оригинальном Overlord, играть будет веселее (а без оригинала аддон не ставится вообще). Мультиплеер обогатился демократичным режимом игры вдвоем за одним компьютером (один из игроков обязательно должен взять геймпад). Конечно, Overlord не был и не стал киберспортивной дисциплиной, но попробовать стоит хотя бы ради того, чтобы поглядеть, как ваши прихвостни облепляют вражеского Темного Повелителя с головы до ног. Правда, именно тут вылезает один из немногих дефектов локализации – странные непереведенные куски текста, появляющиеся в режиме «грабеж». Озвучка осталась на том же неплохом уровне, критиковать можно только частые повторы реплик, но эта особенность, скорее всего, унаследована от оригинала.

РЕЗЮМЕ Новых фанатов дополнительные уровни и режимы не привлекут, однако и старых поклонников фэнтези-плохишизма не разочаруют.



The Vulture: Парижское расследование



Оригинальное название: The Vulture: An Investigation in Paris under Napoleonic Rule
Страна происхождения: Франция

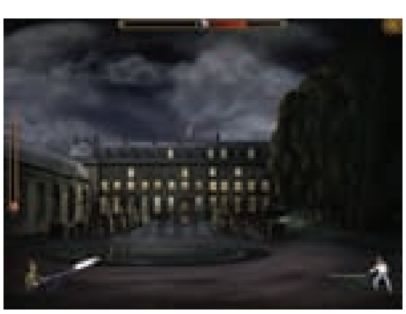


Жанр: adventure.third-person
Зарубежный издатель: Nemopolis
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Nemopolis
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2061

PC (1 DVD)

Пожилой профессор изобрел машину времени, авантюрист Дю Нуа стянул аппарат, а главному герою, юному Оскару, придется расхлебывать кашу, причем очень большой ложкой. Действие разворачивается в Париже времен Наполеона I. Оскар носится по городу в поисках Дю Нуа (иногда локализаторы его называют Дюнуа), одновременно помогая властям: похититель умудрился насолить половине Парижа, и главное – министру полиции Жозефу Фуше, и чиновник рад сотрудничать с Оскаром. Но головоломки парнишке приходится разгадывать самостоятельно: его превосходительство давно забыл, как это делается. Хоть задачки и сложноваты, а иногда и не слишком логичны, проявив упорство, их можно одолеть. При локализации, увы, не обошлось без недостатков. Несмотря на значок «по-русски», все ребусы на английском. «7+»? Разумеется, любой второклашка знает язык Туманного Альбиона как родной. Хотя это мелочи. Игра прекрасно переозвучена, костюмы персонажей, декорации, и главное – атмосфера Парижа XIX века порадуют всякого, кто устал от сухих цифр из учебника истории.

РЕЗЮМЕ Париж красивый, расследование опасное – такова The Vulture. Жаль только, что крадучись герой топает громче, чем во время бега.



Венгерский гамбит



Оригинальное название: For Liberty!
Страна происхождения: Венгрия

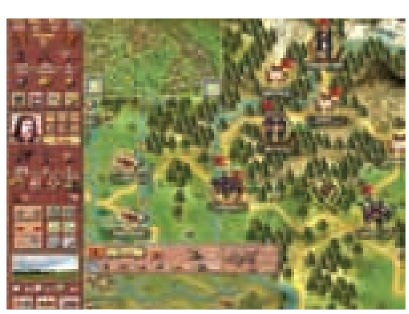


Жанр: strategy.turn-based.historic
Зарубежный издатель: Matrix Games
Российский издатель: 1C/Snowball
Разработчик: Hussar Games
Количество игроков: до 2
Системные требования: 1 ГГц CPU, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: snowball.ru/gambit

PC (1 CD)

Локализация игр, особенно исторической тематики – работа непростая, требующая немалых знаний. «Венгерский гамбит» – прекрасный пример того, как надо адаптировать игры, здесь нет никаких таинственных «джаггеров» вместо егерей, Муры или Шуршиля (так частенько именуют Мюрата и герцога Мальборо). Все названия подразделений в игре переведены согласно русской традиции написания, нет ошибок ни в именах генералов, ни в названиях населенных пунктов, что ценно, поскольку игра посвящена маленькой Венгрии. Особенно удались тексты случайных событий: живо, задорно, прямо глаз радуется. Жаль только, что «Гамбит» не стоил таких трудов. Проект безнадежно устарел, и речь не только о графике, но, самое главное, – об идеологии. В игре две большие кампании – венгерское восстание в 1848 г. (между прочим, Австро-Венгрию тогда спасли именно русские войска) и Война за независимость в США. Хотя почему-то разработчики «забыли» про сорокатысячный французский корпус Рошамбо и Лафайета, который, в общем-то, и завоевал эту независимость.

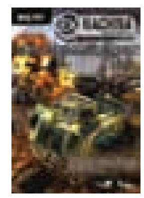
РЕЗЮМЕ Отличная, с большим вкусом сделанная локализация морально устаревшей, и к тому же весьма посредственной пошаговой стратегии.



Антология Ex Machina



Оригинальное название: Антология Ex Machina
Страна происхождения: Россия



Жанр: action/racing.freeplay
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Targem
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=427

PC (1 DVD + 1CD)

На примере данного сборника можно проследить эволюцию серии Ex Machina, в народе известную как «Fallout на колесах». В оригинале Targem Studio нащупывала почву, особо не заботясь о динамичности и разнообразии побочных квестов. Дополнение «Меридиан 113» избавилось от многих недостатков предшественницы, появились гонки на танках и роботах, не лишними оказались и ролевые элементы. А вот Arcade разочаровала слабым дизайном территорий, да и аркадность не пошла игре на пользу. По наполнению сборник от «Буки», хочется верить, послужит хорошим примером остальным российским компаниям, которые планируют заняться выпуском коллекционных изданий популярных сериалов. На одном-единственном DVD уместились дистрибутивы всех трех частей Ex Machina с последними обновлениями, а также дополнительные материалы: арты и обои для рабочего стола, дневники разработчиков, модификации и демоверсии, аватары и загрузочные экраны, курсоры, фанфики и многое другое. В состав бокса также вошли: диск с саундтреком, два постера и магнит.

РЕЗЮМЕ Богатая на сюрпризы антология – три игры, два диска, море бонусов. Рекомендуется фанатам Ex Machina.











ЗАПУСК FALLOUT 3 В РОССИИ

В ночь с 30 на 31 октября в пяти круглосуточных магазинах «Эльдорадо» в Москве состоялась премьера Fallout 3. Продажи начались ровно в полночь.

В этом году крупные российские торговые сети обратили на геймеров внимание – выделили под игры самые козырные места на полках, начали проводить турниры и автограф-сессии с разработчиками. И если еще год назад такие явления были единичными, то сейчас ими уже никого не удивишь. Складывающая традиция премьер (а, например, «Ведьмак» поступил в продажу в «Эльдорадо» на три дня раньше, чем во всем мире!) – очень важный шаг к превращению компьютерных и видеоигр в по-настоящему популярное в России увлечение. Такие мероприятия не просто позволяют первыми насладиться заветной RPG. Они прививают нашим геймерам правильную культуру потребления электронных развлечений. Вспомните, какой экзотикой казались читателям «СИ» очереди за новой Dragon Quest в Японии или же толпы на Electronic Entertainment Expo! В наши дни официальный старт хитов уровня Fallout 3 или World of Warcraft вызывает не меньший ажиотаж, а «ИгроМир» внезапно оказался крупнейшей профильной выставкой Восточной Европы.

Важно и то, что в последнее время в Россию не забывают привозить подарочные издания игр (они практически исчезли после кризиса 1998 года и вернулись не так уж давно). Во время старта были доступны, правда, только jewel-версия и DVD-бокс, но вскоре в «Эльдорадо» должна появиться специальная версия с фирменным железным чемоданчиком Vault-Tec, коллекционной фигуркой Vault Boy, видеофильмом о создании проекта, уникальным альбомом с концепт-артом и комментариями художников. И всего лишь за 1499 рублей! Поверьте, игра вполне заслуживает того, чтобы наслаждаться ей по-настоящему.

И напоследок посмотрите на фото – надеемся, что в следующий раз на них окажутся ваши лица. **СИ**

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



118 Аркада

Игровые автоматы или попросту аркады – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализованных залах. Они появились в конце девятнадцатого века и до сих пор не сошли со сцены. В каждом номере мы рассказываем о том, что нового происходит в мире игровых автоматов.

В этом номере:
Sea Wolf

126 Online

В этой рубрике мы пишем о разных интересных вещах, связанных с Интернетом. причем чаще всего не игровым, а просто. Ни для кого не секрет, что геймеры не только играют по Сети, но и еще и пользуются магазинами, общаются на форумах, качают файлы и делают еще миллион вещей, связаных со Всемирной паутиной.

Перенесена на следующий номер
Страна Игр №1(274)

140 Bookshelf

Сюда попадают две книги, на которые хотим обратить ваше внимание. Они необязательно связаны с играми, но по каким-то причинам важны для понимания общекультурного контекста современных электронных развлечений.

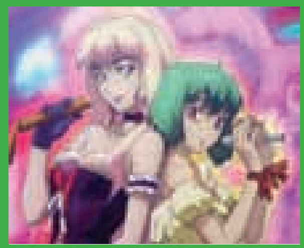
В этом номере:
Я верую – Я тоже нет
Кот без дураков

130 Ретро

=======================
--=ТИА=***РЕТРО !!!***=NES=--
=======================
«He who controls the past commands the future. He who commands the future conquers the past.»
Джордж Оруэлл, «1984»...
...или Кейн, Command & Conquer
Эта рубрика – об истории видеоигр и всем новом, что может дать прошлое.

В этом номере:
Советский игровой автомат «Снежная королева»
Little Nemo Уинзора МакКея

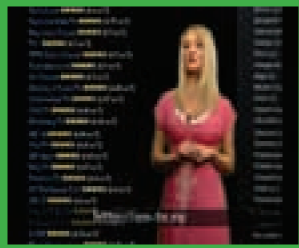
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



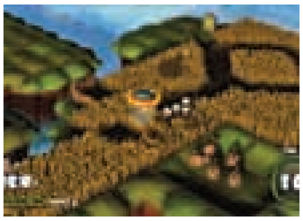


Другие игры геймера

31 декабря
Посмотреть Christmas Special аниме-сериала Love Hina

1 января
Посмотреть «Обитаемый остров»

5 января
Сходить с друзьями в аркадный зал и порубиться в Dance Dance Revolution.





Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Sea Wolf: Redemption и Next Mission

Увлечение аркадами в нашей стране началось с появления «Морского боя». Свою идею автомат перенял от американской аркады Sea Raider фирмы Midway, которая, в свою очередь, копировала Periscope от Sega. Midway выпустила в развитие темы целую серию игр, среди которых особо выделялась Sea Wolf 76-го года, показавшая простую компьютерную графику. Спустя тридцать лет вновь раздается крик: «Поднять перископ!»



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Sea Wolf возвращается из глубин времени с обновленной графикой и ни капельки не изменившимся геймплеем. В общем, тут все то же, что и в «Морском бое». Конец статьи, занавес. Как, осталось еще четыре тысячи знаков!? Уфф, придется все-таки вдаваться в детали.

Наша история начинается в СССР времен застоя, где инженеры разрабатывают невероятный электромеханический автомат «Морской бой». Это был клон Sea Raider, но, похоже, никто их в нарушении авторских прав не уличил. Так вот, в «Морском бое», как и в других клонах Periscope, никакого плазменного экрана и стереозвука не было, а все боевое действо проходило в маленькой металлической коробочке, по которой взад-вперед катались модельки кораблей. В эту коробочку нужно было заглядывать через игрушечный перископ, а по моделькам требовалось стрелять воображаемыми торпедами. Сами снаряды невооруженным глазом были не видны, а их стремительное движение в коробочке обозначалось миганием одной из восьми дорожек с лампочками, идущих от перископа к полю с мишенями. Игроки целились в плывущие судна врагов, подгадывали момент и пускали торпеду по одной из этих дорожек. При хорошей стрельбе можно было заработать призовую игру.

В это время на другом конце планеты, в Америке, играли в то же самое, но уже с электронным дисплеем – в Sea Wolf и Sea Wolf II. Поглядите на скриншот в углу разворота, и вы поймете, что советские дети немногое потеряли. Игрался идеологически неверный аттракцион так же, как и советский, но прогрессивная электронная игра шарма интерактивного кукольного театра не имела, и потому ее известность скоро сошла на нет.

Переносимся обратно в наше время, где выходит Sea Wolf: Next Mission, современный римейк той самой игры 76-го года. От первых частей новый автомат отличает, главным образом, качество графики (напри-



Вверху: Кабинеты Sea Wolf: Next Mission. Отличаются размером экрана, в который и приходится пялиться всю игру. Перископ тут для красоты.

ИЗМЕНЕНИЯ ЗА ПАРУ ДЕСЯТИЛЕТИЙ ПРОИЗОШЛИ ЧИСТО КОСМЕТИЧЕСКИЕ; ГЕЙМПЛЕЙ ДРЕВНИЙ, НО ВСЕ ТАКОЙ ЖЕ ИНТЕРЕСНЫЙ.

Время тикает, торпеды заканчиваются. Когда игра идет на настоящие призы, короткую длину сеанса можно простить.

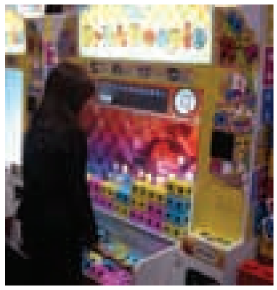


Рюшечки и свистелки римейка только маскируют доисторический геймплей. Но мы же все равно его любим, правда?



Скорее в номер!

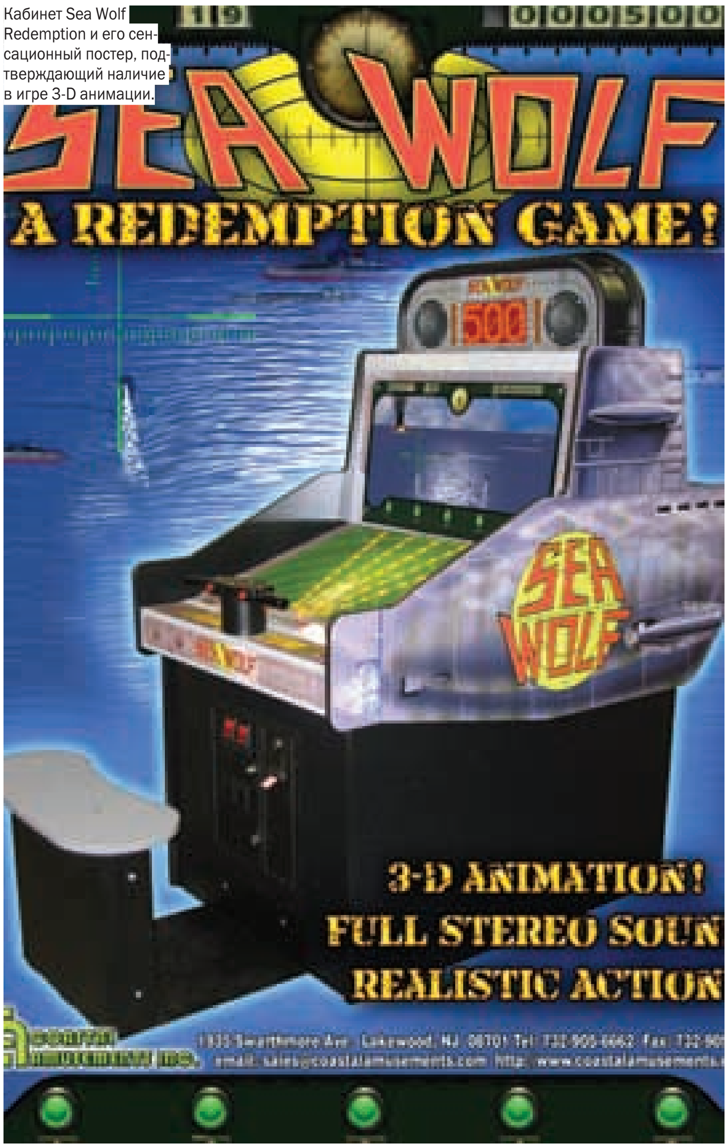
Konami анонсирует новый вид автомата – Brick People. В нем нужно складывать перед экраном большие кубики конструктора, положение которых считывается игрой и переносится на уровень, где по вашей лестнице карабкаются забавные человечки. Таким странным способом нужно помочь монстрикам собрать все бонусы на каждой локации. Что самое приятное, необычный автомат уже приехал в США, а значит, и у нас может объявиться.



Хочу!

Новый Sea Wolf Redemption можно найти в московском торговом центре «Принц Плаза» (у метро Теплый Стан) и в комплексе «Красный кит» в Мытищах. А желающих вернуться в детство и снова сыграть в «Морской бой» мы направим в московский музей советских игровых автоматов на 15kop.ru.





Кабинет Sea Wolf Redemption и его сенсационный постер, подтверждающий наличие в игре 3-D анимации.

мер, море в 1976 году было банально нарисовано на пленке, покрывавшей дисплей). Тут вам и LCD-экран на 32 дюйма, и стереозвук, и ценник от семи тысяч долларов и выше. Но кроме технологии мало что изменилось: современные геймеры, как и советские любители игровых автоматов, должны целиться в плывущие корабли и пулять в их сторону торпеды по одной из пяти дорожек (а у нас-то их было аж восемь!). Судна противника движутся по экрану с разной скоростью, и большинство из них не оказывает сопротивления, но есть теперь и те, которые готовы открыть ответный огонь. Вы же ограничены не только в здоровье, но и в запасе амуниции – отстреляли пару десятков кораблей, и баста, вставляйте новый жетон. Да и сами торпеды супероружием не назвать: движутся они неторопливо, и врага ими черта с два поразишь. Иными словами, изменения за пару десятилетий произошли сугубо количественные: вместо одной миссии стало семь, вместо одного вида кораблей – несколько. Геймплей при этом остался древним, но все таким же интересным.

Впрочем, вру, есть у новинки и еще одно большое отличие. Теперь за отстрел плохишей вам начисляются очки, а вариант Sea Wolf Redemption выдает за очки билетики, которые можно обменять на настоящие человеческие призы в нашем с вами материальном мире. Доля везения нужна для того, чтобы сбить самый быстрый корабль в игре: только после этого виртуальные очки переводятся в настоящие. И если хитрый владелец аркады пожелает, вероятность появления такого катера он может снизить до 5% на миссию.

Но даже самому хитрому предпринимателю такой трюк не поможет, если несколько игроков займут кабинеты, соединенные между собой (а в одной сети может быть до десяти автоматов). Очки в таком случае начинают стекаться в общий пул, и тот, кто убивает злосчастного вражеского лихача, тот и срывает джек-пот. А потом получает в обмен футбольный мяч, саблю или велосипед.

Послужной список разработчиков (уже не Midway, а Coastal Amusements) намекает, что игра будет выставляться именно как азартная – они давно занимаются кранами UFO Catcher, тирами и прочей чепухой, о которой в приличном обществе говорить не принято. Мы в своей рубрике тоже почему-то избегаем этой темы, но обязательно исправимся в ближайших выпусках: ждите очень скоро рассказ о призовых автоматах-кранах в Японии, России и странах ближнего зарубежья. **СИ**

ТЕПЕРЬ ЗА ОТСТРЕЛ ПЛОХИШЕЙ ВАМ НАЧИСЛЯЮТСЯ ОЧКИ, КОТОРЫЕ МОЖНО ОБМЕНЯТЬ НА НАСТОЯЩИЕ ПРИЗЫ.



Найдите пять отличий этого скриншота от предыдущего.



Sea Wolf 76-го года. Ничего лишнего.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

- Age of Booty, 44 Мбайт, 345 руб.
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix, 303 Мбайт, $14.99
- Brain Challenge, 220 Мбайт, $9.99
- Novastrike, 111 Мбайт, 275 руб.
- Prince of Persia Classic, 117 Мбайт, £7.99

Демоверсии:

- GTI Club Plus, 332 Мбайт
- Dead Space, 506 Мбайт
- MotoGP 08, 672 Мбайт

Дополнения:

- Little Big Planet: Sack in the Box Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Little Big Planet: LocoRoco Costumes, 1 Мбайт, 100 руб.
- Little Big Planet: Turkey Head Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Little Big Planet: Chimera SackBoy Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
- BioShock: PS3 Challenge Rooms, 402 Мбайт, 275 руб.
- Need for Speed Undercover: 16x add-ons, 100 Кбайт, 70-345 руб.
- G1 Jockey 4 2008: Additional Data (Horses 2), 2 Мбайт, бесплатно
- Far Cry 2: Fortunes Pack, £7.99
- Guitar Hero World Tour: The Raconteurs Track Pack («Consoler of the Lonely», «Hold Up», «Salute Your Solution»), £3.99 или £1.49/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Killers Track Pack («Human», «Losing Touch», «Mr. Brightside»), 121 Мбайт, £3.99 или £1.49/шт.
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2: Downloadable Tracks («(I Just) Died In Your Arms», «All You Wanted», «Black Hole Sun», «It's Not Unusual», «September», «Unfaithful», «Are You Happy Now?», «Heartbreaker», «All My Life»), $1.49/шт.
- Rock Band: Mission of Burma Pack 01 («That's When I Reach for my Revolver», «That's How I Escaped My Certain Fate», «Mica»), £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: Dead Kennedys Pack 01 («Police Truck», «Holiday in Cambodia», «California Uber Alles»), £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: Century Media Girls of Metal Pack 01 (Lacuna Coil «Swamped», In This Moment «Forever», Lacuna Coil «Closer»), £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: Crooked X «Gone», £0.59
- Rock Band: The Killers Pack 01 («Mr. Brightside», «Smile Like You Mean It», «Spaceman»), £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: Yngwie Malmsteen Pack 01 («Caprici Di Diablo», « Damnation Game», «Red Devil»), £2.49 или ?0.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Soundgarden «Pretty Noose», Soundgarden «Jesus Christ Pose», Lamb of God «Laid to Rest»), £0.99/шт.

› Flock!

PSN/XBLA/PC АНОНС

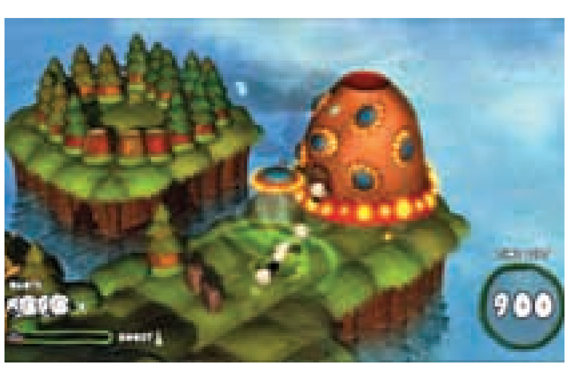
Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Proper Games | **Дата выхода:** январь 2009 года

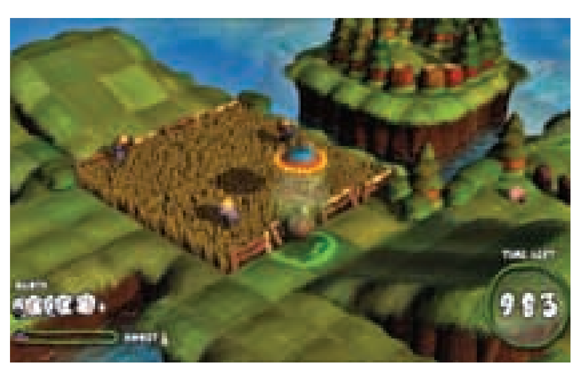
Что может нарушить идилию пасущихся на зеленом лугу овечек? Внезапное наводнение! Животные в панике, родные фермеры покинули их, помочь им может только… корабль пришельцев. Правда, материнский корабль и сам не больно поворотлив, так что помогать провести к нему разбросанный по островкам скот приходится нам – в лице маленькой летающей тарелки. Сперва это будет проще пареной репы – посвети лучом на животину, и она в страхе сама побежит от него прямо в лоно «ковчега». Дальше – хуже: путь к спасению преградят препятствия, а инструмента останется по-прежнему два – отталкивающий и притягивающий лучи. Какой-нибудь забор можно просто унести куда подальше (или направить на него катящийся с горы валун), но бывают преграды и посложнее, «особые» для каждого из четырех видов животных (овцы, коровы, свиньи и куры) – угодит незадачливая свинка в лужу грязи, да и останется там развиться, не обращая на инопланетного деда Мазая никакого внимания. К тому же, можно перестараться и спихнуть ненароком кого-нибудь прямиком в воду, а тонут наши подопечные, к сожалению, очень быстро. С другой стороны, спасать ведь не обязательно всех – так что нет ничего зазорного в том, чтобы подходить к работе с меньшей серьезностью и посвятить время, например, экспериментам с «прыжковыми панелями» (они тут тоже есть – как иначе попасть с одного островка на другой?). Продолжится научная работа и в редакторе карт – создавать наполненные головоломками собственного изобретения уровни и делиться ими с другими игроками сможет каждый желающий. Будем надеяться, в череде удачных игр «малых жанров» от Capcom исключений не будет, и Flock! сумеет порадовать всякого, кто неравнодушен к инопланетянам и домашним животным.

Алексей Косожихин



Высокой травы овечки чураются – придется расчистить им путь.





› A Kingdom for Keflings ★★★★☆

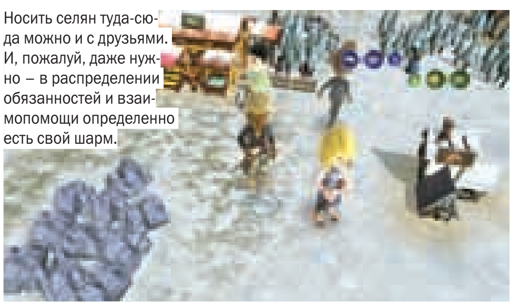
XBLA НОВИНКА

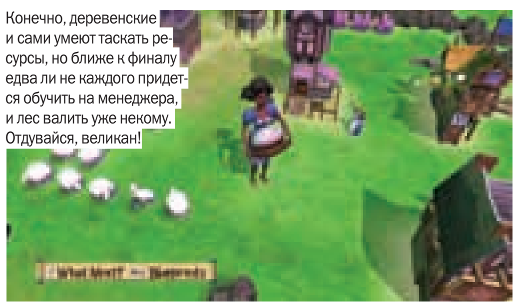
Жанр: strategy.breeding/constructing | **Издатель:** NinjaBee | **Разработчик:** NinjaBee | **Размер:** 68 Мбайт | Зона: ALL | **Цена:** 800 MP

A Kingdom for Keflings – флагман NXE и очень старается этому имиджу соответствовать. Как вам известно (да и многим другим пользователям Xbox Live, купившим игру только из-за этого), это первая новая игра с поддержкой новехоньких человечков-аватаров. Созданный нами при установке NXE персонаж оказывается в интересной роли – он Гулливер среди лилипутов, называемых кефлингами (конечно, можно выбрать и одного из встроенных персонажей, но это не так интересно). Деревенские при виде гиганта не бегают в панике, а наоборот – ликуют и радуются. И немудрено – таких тунеядцев еще поискать надо, без нашей помощи они и дышать-то едва научились. Большую часть времени великану приходится бегать с одного края поселка кефлингов к другому, таская доски, щебень и прочие стройматериалы. Чтобы людишки не шатались праздно по улицам и не мешались под ногами, их тоже приходится чем-то занимать – они умеют добывать ресурсы и относить их с места на место, но делают это о-о-очень медленно. Зато сами. К тому же в работу их приходится натурально тыкать носом или, как выражается игра, «учить ремеслу». Через пару часов уже чувствуешь себя на месте пеона из Warcraft, груз ответственности за коротышек начинает давить на наши виртуальные плечи… Но ведь и не оторваться – дерево построек разработчики вырастили просто огромное, его так и не терпится открыть-таки до конца! В общем-то, в этом самом и вся суть новоиспеченной игры: «RTS без войн», где нужно налаживать мелкую экономику, управляться с ресурсами и строить, строить, строить. Как руками подопечных горожан (да-да, со временем деревенька не на шутку разрастется), так и своими собственными – чай, силенок у великана побольше. Фоном играет расслабляющая музыка в стиле The Sims, времена года плавно сменяют друг друга… Процесс планомерной застройки городка напоминает медитативное ковыряние граблями в саде камней – мы строим дом только для того, чтобы построить следующий дом. Видимо, в NinjaBee и Microsoft решили не рисковать и вручили нам простейшую, но обволакивающую сознание и очень затягивающую игру. Беспроигрышную во всех смыслах.

Алексей Косожихин

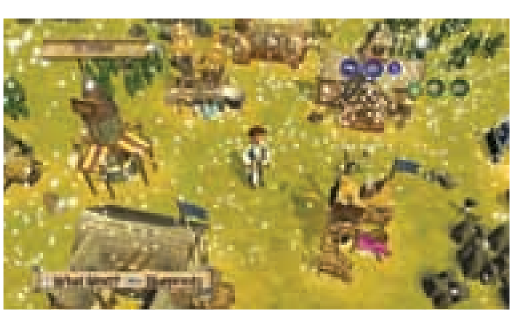
СОЗДАННЫЙ В NXE-РЕДАКТОРЕ «ПЕРСОНАЖ» ОКАЗЫВАЕТСЯ В ИНТЕРЕСНОЙ РОЛИ – ОН ГУЛЛИВЕР СРЕДИ ЛИЛИПУТОВ.

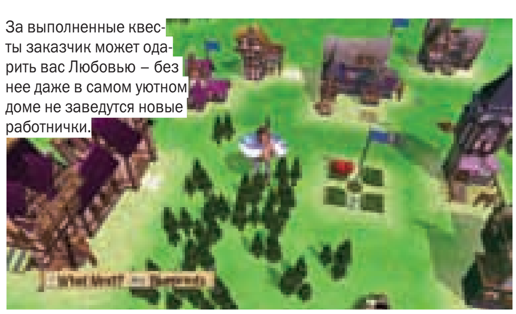

Носить селян туда-сюда можно и с друзьями. И, пожалуй, даже нужно – в распределении обязанностей и взаимопомощи определенно есть свой шарм.


Конечно, деревенские и сами умеют таскать ресурсы, но ближе к финалу едва ли не каждого придется обучить на менеджера, и лес валить уже некому. Отдувайся, великан!



Здания строятся не сами по себе и не по щучьему веленью – извольте заказать на фабрике все необходимые компоненты и сложить из них, как из конструктора, готовую постройку.

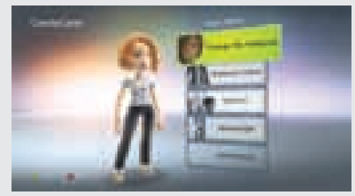



За выполненные квесты заказчик может одарить вас Любовью – без нее даже в самом уютном доме не заведутся новые работнички.

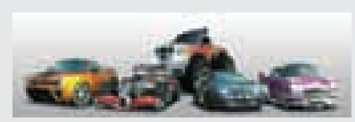
Новости

Алексей Косожихин

На Xbox 360 наконец-то вышло глобальное обновление дашборда New Xbox Experience. Подробнее о всех его возможностях вы узнаете на соседних страницах, здесь же мы отметим, что ближайшие полгода Microsoft будет выпускать новые вещи для Аватаров тематическими наборами каждые две недели, причем первые из них будут абсолютно бесплатными, а вот дальше за возможность приукрасить «питомца» придется платить.



Если посмотреть на все дополнения к Burnout Paradise, которыми щедро потчуют нас парни из Criterion, то можно прийти к двум очевидным выводам: они съехали с катушек и это просто здорово! Это подтверждают и новые два анонса следующего допконтента. Первый из включает в себя пять машин… вернее, машинок – все они, хоть и сделаны в классическом стиле игры, выглядят как в какой-нибудь ReVolt – то есть, игрушечными. Не менее «вкусным» представляется новый Carson Extreme Hotrod – тюнингованный по самое не хочу ярко-фиолетовый родстер.



Наконец-то появились подробности насчет обещанного владельцам GTA IV на Xbox 360 эксклюзивного допконтента. Дополнение Lost and Damned появится 17 февраля следующего года и представит нам совсем новую сюжетную линию. В главной роли – Джонни Клебиц, член байкерской банды Либерти Сити The Lost. Ни цена, ни размер аддона, к сожалению, пока неизвестны.



Вышло очередное обновление для Metal Gear Online под кодовым именем «MEME». Помимо просто приятных исправлений ошибок и мелочей вроде нового снаряжения для наших виртуальных болванчиков, оно добавляет новый игровой режим «Tournament», три игровые карты (Forest Firefight, Silo Sunset и Winter Warehouse), а также двух игровых персонажей – Ликвида Оцелота и Мей Линг. Подробности читайте в отчете Игоря Сонина.

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix, 367 Мбайт, 1200 MP
- A Kingdom for Keflings, 68 Мбайт, 800 MP
- Vigilante 8: Arcade, 118 Мбайт, 800 MP
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two, 253 Мбайт, 1200 MP
- Are You Smarter Than a 5th Grader: Make the Grade, 1200 MP

Демоверсии:
- Command & Conquer: Red Alert 3, 1.50 Гбайт
- Dead Space, 382 Мбайт
- Crash Time 2, 315 Мбайт

Дополнения:
- Far Cry 2: Fortunes Pack, 42 Мбайт, 800 MP
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2: Downloadable Tracks («(I Just) Died In Your Arms», «All You Wanted», «Black Hole Sun», «It's Not Unusual», «September», «Unfaithful», «Are You Happy Now?», «Heartbreaker», «All My Life»), 120 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Killers Track Pack («Human», «Losing Touch», «Mr. Brightside»), 120 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Raconteurs Track Pack («Consoler of the Lonely», «Hold Up», «Salute Your Solution»), 90 Мбайт, 440 MP или 160 MP /шт.
- Rock Band: Mission of Burma Pack 01 («That's When I Reach for my Revolver», «That's How I Escaped My Certain Fate», «Mica»), 71 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Dead Kennedys Pack 01 («Police Truck», «Holiday in Cambodia», «California Uber Alles»), 82 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Century Media Girls of Metal Pack 01 (Lacuna Coil «Swamped», In This Moment «Forever», Lacuna Coil «Closer»), 89 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Crooked X «Gone», 22 Мбайт, 80 MP
- Rock Band: The Killers Pack 01 («Mr. Brightside», «Smile Like You Mean It», «Spaceman»), 103 Мбайт, 440 MP или 160 MP /шт.
- Rock Band: Yngwie Malmsteen Pack 01 («Caprici Di Diablo», « Damnation Game», «Red Devil»), 121 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Soundgarden «Pretty Noose», Soundgarden «Jesus Christ Pose», Lamb of God «Laid to Rest»), 31-41 Мбайт, 160 MP/шт.


Super Street Fighter II Turbo HD Remix
1200 MP


Far Cry 2: Fortunes Pack
800 WP

› Vigilante 8 Arcade ★★½☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: racing.car_combat | **Издатель:** Activision | **Разработчик:** Isopod Labs | **Размер:** 118 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

В свое время у Twisted Metal подражателей хватало – они перевелись к выходу PlayStation 2, когда популярный сериал окончательно и, кажется, бесповоротно потерял лицо и последних поклонников. Но это не означает, что заезды на оборудованных самым разнообразным оружием машинках были полностью забыты. В начале ноября увидел свет римейк одного из тогдашних конкурентов Twisted Metal – Vigilante 8. И он, вопреки всем ожиданиям, не сумел перенять и половины выдающихся качеств оригинала. При стандартной цене в 800 MP, «аркадная» версия, фактически, предлагает один только deathmatch с той лишь вариативностью, что играть можно как одному, так и онлайн до восьми человек (до четырех через split-screen). То, что разработчики раньше называли «прямым заимствованием», нашло отражение разве что в общем дизайне и концепции геймплея: несколько нагруженных ракетами, пулеметами, минометами и т.п. машин разной весовой категории разъезжают по локациям и палят друг по дружке из всех орудий. Оружие и апгрейды подбираются прямо на поле боя (при желании наносимый урон можно увеличить) да имеется кое-какое «уникальное» оружие. Нововведения затронули визуальную часть и физическую модель, что открыло дорогу к условно разрушаемым локациям и какой-никакой симуляции повреждения самих транспортных средств. То есть, разломать что-то, конечно, можно, но не до основания. Да и не сказать, что получится извлечь из этого выгоду. Во-вторых, управлять машиной неудобно, и не важно, насколько одна тяжелее другой и кто сидит за рулем – просто ни одно авто не желает подчиняться водителю, и все тут. Хватает и других недоработок, разрушающих баланс и позволяющих, например, одной несчастной ракетой секунд на десять «парализовать» противника потому лишь только, что у него го сойдет с ума камера и кучу времени он будет напоминать перевернутого на спину жука. Все это не то чтобы усложняет игру, но делает ее неинтересной и, что самое грустное, совсем не привлекательной для людей, заставших оригинальную Vigilante 8.

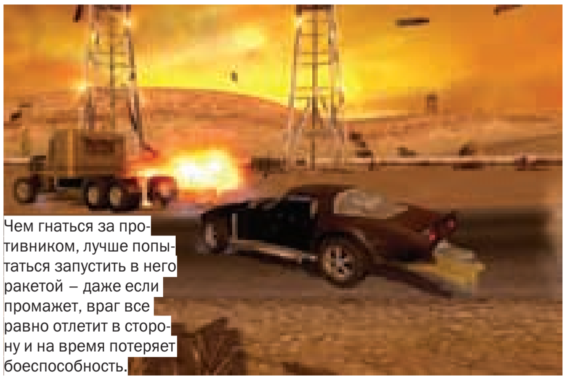
Евгений Закиров

РИМЕЙК, ВОПРЕКИ ВСЕМ ОЖИДАНИЯМ, НЕ СУМЕЛ ПЕРЕНЯТЬ И ПОЛОВИНЫ ВЫДАЮЩИХСЯ КАЧЕСТВ ОРИГИНАЛА.







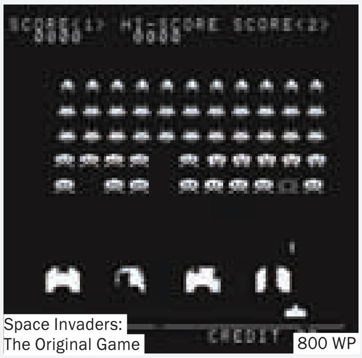

Чем гнаться за противником, лучше попытаться запустить в него ракетой – даже если промажет, враг все равно отлетит в сторону и на время потеряет боеспособность.

Ретроклассика

PS one Classics:
- SimCity 2000, 275 руб.
- Syndicate Wars, 170 руб.

Xbox Originals:
- Zapper, 591 Мбайт, 1200 MP

Virtual Console:
- Space Invaders: The Original Game, SNES, 800 WP
- Forgotten Worlds, SMD, 800 WP
- Boogerman: A Pick and Flick Adventure, SMD, 800 WP


Space Invaders: The Original Game
800 WP



SimCity 2000
270 руб.

Metal Gear Online Meme Expansion

PSN КОНТЕНТ

Жанр: shooter.third-person.modern | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** Kojima Productions | **Размер:** 500 Мбайт | **Зона:** | **Цена:** $10

Когда на страницы этой рубрики попало первое дополнение к Metal Gear Online, мы писали черным по белому: «Gene Expansion продается через специальный магазин Konami, а он с Россией не работает». С тех пор ничего не изменилось, и второе дополнение из наших палестин приобрести тоже невозможно. Однако параллельно с дополнением вышел патч до версии 1.2, и уж он-то доступен всем и каждому. Поэтому можно сказать, что Meme Expansion состоит из двух частей: платного «расширения» и бесплатной «заплатки». За десять долларов США игрок получает:

а) три карты: Forest Firefight («лесная»), Silo Sunset («индустриальная») и Winter Warehouse («зимняя»);

б) двух новых персонажей: Мей Лин (наводит удары линкора «Миссури») и Ликвида Оцелота (стреляет из пальца, как в MGS4);

в) новый режим игр – турниры с эксклюзивными призами (предметами одежды);

г) дополнительную одежду и аксессуары в магазине Reward Shop.

Список того, что включает в себя бесплатная часть, гораздо больше, поэтому ограничимся самым главным:

а) устранены все известные игровому сообществу крупные ошибки («эксплоиты»/«глитчи»);

б) добавлено три новых навыка – один для баллистического щита, два для системы Sons of the Patriots;

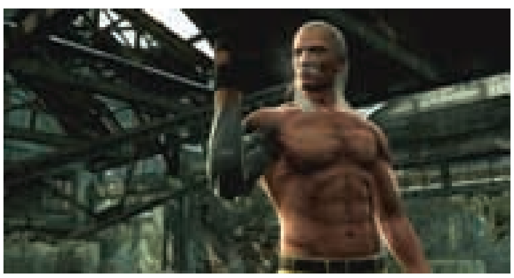
в) добавлен режим игры Stealth Deathmatch – deathmatch со stealth-камуфляжем;

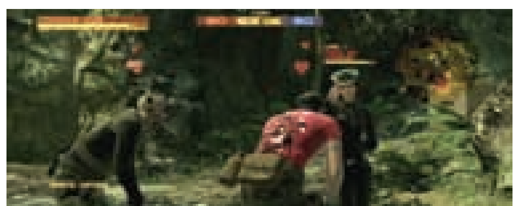
г) добавлена новая музыка, в том числе тема Snake Eater, звучавшая в MGS3 во время битвы с Босс;

д) значительно переработан интерфейс, ставший более информативным.

Короче говоря: почти все, что сегодня добавляет Kojima Productions, это так называемый high level content, ориентированный на игроков-профи. Чтобы просто открыть новые умения, нужно серьезно играть как минимум неделю, и страшно даже представить, сколько времени займет их прокачка! Участие в турнирах подразумевает совместную игру и регулярные тренировки с товарищами по клану. Даже общедоступный Stealth Deathmatch требует глубокого понимания игры и для новичка будет сложен. Игра глубока и увлекательна, однако чтобы толком в ней разобраться, понадобится не один десяток часов.

Игорь Сонин





При виде Мей Лин солдаты теряют волю. Обратите внимание: камуфляжная одежда, футболки с дурацким рисунком и краска для лица – все это было добавлено в игру уже после официального запуска.



Новые аксессуары и предметы одежды превращают почти серьезный военный шутер в… куда менее серьезный. Впрочем, встречаются они нечасто, ведь заработать их можно лишь долгой и упорной игрой.

В Японии Metal Gear Online продается на отдельном диске с июня уходящего года. За пределами Страны восходящего солнца этот диск не публиковался, но мы твердо уверены, что MGO рано или поздно выйдет на Blu-ray и в Европе. Сейчас игра доступна только как пункт в главном меню MGS4: Guns of the Patriots, а оба дополнения вместе можно приобрести со скидкой, за 15 долларов США… если вы живете не в России.



Новости

Алексей Косожихин

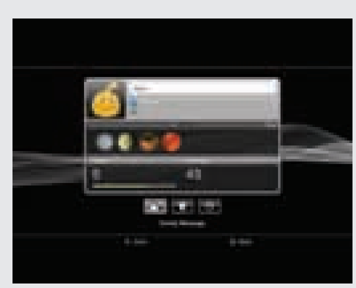
После того, как в и без того скудном коллекционном издании Fable II некоторые покупатели не нашли коды на специальный допконтент, Lionhead поспешила объявить, что будет рассылать коды по электронной почте. Питер Молине обещал уследить, чтоб допконтент не достался жуликам, однако, насколько нам известно, те самые коды получили вообще все желающие. Еще одна хорошая новость – анонсирован целый остров под названием Knothole Island. Вместе с ним появятся дополнительные квесты, одежда и оружие. Стоить дополнение будет 800 MP, но вы всегда можете найти кого-нибудь, кто его уже купил, и присоединиться к его игре совершенно бесплатно.



Линейка PixelJunk хорошо себя зарекомендовала на просторах PlayStation Network. Тем не менее, чего-то свеженького нам ждать еще долго. Разработчики говорят, что, возможно, даже на GDC следующего года мы их новой игры не увидим. Тем не менее, работа идет. Ранее проскальзывали слухи, что следующий проект наречен PixelJunk Dungeons и, соответственно, расскажет о подземельях. Ребята из Q-Games не спешат с опровержениями, но, с их слов, разработка идет сразу по нескольким направлениям, и не надо в своих предположениях зацикливаться на чем-то одном.



Напоследок, короткая новость – трофеи (аналог achievements в переложении на реалии PlayStation Network), впервые появившиеся только в этом году и поначалу поддерживаемые очень скромным набором игр, с января года будущего в обязательном порядке будут появляться в каждой новой игре, выходящей на PS3.




ЮЖНЫЙ ПАРК
НА СВОБОДЕ
РЕКЛАМА
на телеканале 2×2
ВТ-СБ
23:00
в переводе Гоблина
ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU

Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.platform.maze
Платформа:
Arcade (ТИА-МЦ-1)
Разработчик:
Кооператив «Программист»
Издатель:
НПО «Терминал»
Год выхода:
1988
Железо:
Александр Гоноровский, Владимир Джуган
Ведущий дизайнер:
Игорь Кулик
Программисты:
Людмила Коломиец, Альберт Ойрих (в 22 номере из-за ошибки в расшифровке интервью он был назван Алексеем. Правильно – Альберт)
Руководитель
Василий Герасимов

«Снежная королева»

Итак, «Снежная королева» теперь доступна в эмуляторе MAME. Как передал «Стране Игр» Олег Дударь, глава отдела графики фирмы «Экстрема-Украина», образованной разработчиками «Королевы», «Конька-горбунка» (первой и самой популярной игры на железе ТИА-МЦ-1) и еще доброго десятка советских игровых автоматов, никто из его коллег «особо не возражает против свободного распространения наших игр в Интернете посредством эмуляторов (конечно, на условиях бесплатности и до момента получения коммерческой выгоды)». Так что держите линки: mamestuff.lowtrucks.net – это дамп; mame32fx.altervista.org – это одна из вариаций эмулятора. А я расскажу обо всех четырех уровнях «Снежной королевы» так, чтобы вы не упустили из виду ничего интересного.

Раунд 01

Этот раунд соответствует третьей главе сказки Андерсена: «Цветник женщины, умевшей колдовать». Женщины в игре нет, а цветник есть. Колдунья стерла воспоминания Герды о доме и Кае (старушку звали Мистер Смит) и даже спрятала розы, которые напоминали бы ей о названом братце (дети разводили их в кадках в качестве прикрытия для того, что разводила бабушка). Так вот эти самые растения рода шиповник и нужно собрать, прежде чем выполнить задачу каждого уровня – подняться в правый верхний угол. В целом – похоже на производную от Pac-Man – Dig-Dug или Trog.

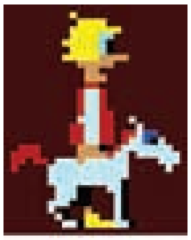
Это единственный уровень, сделанный в top-down проекции. В нем мы, нажимая джойстик вниз, можем увидеть лицо Герды в фас и понять по его выражению, что пропажа Кая девочку действительно беспокоит. Эта возможность исчезает только на третьем уровне, в котором правила совсем меняются.

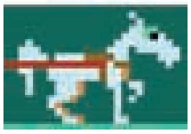
Раунд 02

Ворон, что находился в углу предыдущего уровня, не был простой декорацией. Ворон привел Герду во дворец, в котором он видел человека, похожего на Кая. Чтобы без проблем пройти раунд 02, нужно вести безостановочный огонь из розы. На вопрос нового сотрудника кооператива «Программист», художника Олега Дударя, как же это так получилось, что в игре Герда стреляет из нежного цветочка, ответом был не менее резонный вопрос: «а из чего же еще девочке стрелять?»

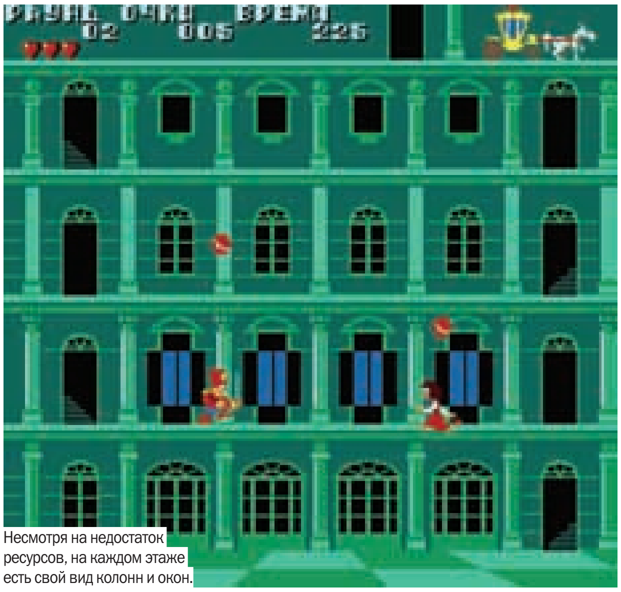
Интересно сравнить, что в игре от сказки Андерсена, а что – от одноименного мультфильма 1957 года. Думается, нельзя было жить в СССР и не поддаться его влиянию в какой-то мере. Визуальное сходство небольшое – у Герды красное платьице и темные волосы (в мультфильме – красная юбочка и светлые волосы), формы окон дворца и кареты напоминают таковые в мультфильме. А отлично анимированный местный стражник лишь слегка похож на деревянных солдатиков из ленты Атаманова.

Внизу: Кто это стоит в правом верхнем углу второго раунда, запряженный в карету? Ба, да это же Конек-горбунок, герой предыдущей игры «Терминала»!









Несмотря на недостаток ресурсов, на каждом этаже есть свой вид колонн и окон.

Flashback



№24(249)
Год назад
Тема номера:
King's Bounty: Легенда о рыцаре
Мы снова в гостях у Снежной королевы, только у нее есть ноутбук и спутник на орбите.



№24(201)
Три года назад
Тема номера:
Prince of Persia: Two Thrones
В номере: акварельный экшн Okami и долгожданный двухмерный шутер Gunstar Future Heroes.

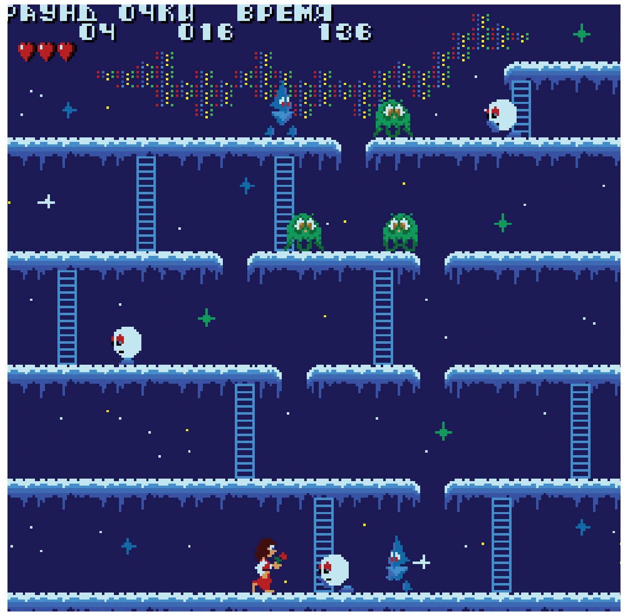


№24(153)
Пять лет назад
Тема номера:
S.T.A.L.K.E.R.
До ревью еще было ой как далеко! Статья «PlayStation 2: год в России» провозглашает конец царства консолей в «этой стране».

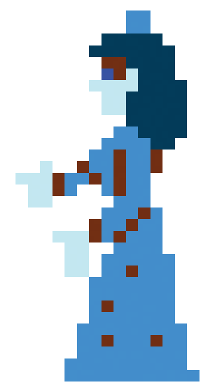


№24(105)
Семь лет назад
Тема номера:
Return to Castle Wolfenstein
ID начала разбрасываться сериал, но главной новостью той поры стал запуск Xbox и GameCube.





Внизу: Снежная королева появляется собственной персоной только на заставке.



Раунд 03

На карету Герды в лесу напали разбойники, и этот уровень представляет их логово. Криминалитет вынул патроны из скорострельного цветочка, но не это самое страшное. Начало уровня являет собой самый мощный затык всей игры! Видите свисающие с бревен веревки? Прыгать по ним не так просто, как летать с лианы на лиану в Jungle Book. И даже приноровившись (нажимая кнопку прыжка плюс вправо в крайнем левом положении веревки), вы наверняка потеряете хотя бы одну попытку, прежде чем очутитесь на противоположном конце экрана. Остальное пройти не составит труда.

В игре отсутствует дизеринг, то есть расположение темных и светлых пикселей в шахматном порядке, присущее европейским компьютерным играм. Вместо этого Игорь Кулик использовал здесь яркие цвета, покрывающие большие области (например листву на этом скриншоте), а на героях обошелся без черных контуров и направленного сбоку источника света. Это роднит «Снежную королеву» с японскими аркадами середины 80-х. А что тут характерно для европейской игры, так это большое количество кадров анимации разбойников, которые, как и стражник на предыдущем уровне, движутся очень плавно.

Раунд 04

Ну это уже чистый экшн – огнем и мечом (цветок-уничтожитель снова снят с предохранителя), буквально сквозь снег и стужу нужно пробиться к заветному правому верхнему углу. Олень примчал Герду в логово Снежной королевы. Как можете видеть, врагов на экране действительно много, игра даже немного подтормаживает, но это самый динамичный уровень, показывающий игру во всей ее красе. Конечно, для того, чтобы придумать шагающий снежный ком и зеленое чудовище, вряд ли понадобилось много фантазии, но живой кусок льда обладает внушительной харизмой, а северное сияние вверху экрана – практически выставляет напоказ не такую уж скромную палитру цветов ТИА-МЦ-1.

Это последний этап. Годы игры в западные аркады готовят к тому, что, по идее, должен быть какой-то финальный showdown – чтобы появилась сама Снежная королева, пускала лазеры из глаз и пожирала небоскребы, но на четвертом раунде игра завершается экраном победы. Королевы нигде не видно. Так же было в сказке. Начальная заставка обещала, что, опустив монету, мы попадем в ее мир, так стоит ли возмущаться тому, что игра оправдывает это утверждение?



Little Nemo in Slumberland

Вот теперь мы говорим о настоящем ретро!

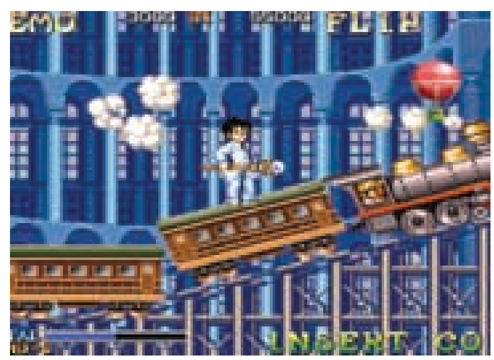
Внизу: Эта панель – из серии Little Nemo, которая вышла ровно 100 лет назад – 27 декабря 1908! С Новым годом!



Многие читатели играли в Little Nemo The Dream Master на Dendy, а на игровых автоматах был еще и платформер, называвшийся просто – Nemo. Обе игры 1990 года фирма Capcom выпустила по следам американо-японского мультфильма Little Nemo: Adventures in Slumberland (1989). Все эти «Немо» на самом деле корнями упираются в одну замечательную вещь, которой больше века!

Little Nemo in Slumberland – это комикс американского художника и мультипликатора Уинзора МакКея (Winsor McCay), который газеты начали публиковать 15 октября 1905 года. Little Nemo – совсем не капитан из романа Жюля Верна, а обычный маленький мальчик. Необычны только сны, которые его посещают. Каждую неделю на протяжении многих лет он отправлялся в страну Slumberland, чтобы поиграть с тамошней принцессой, слетать на Марс, покататься в пасти дракона и падать, падать, падать с кровати (этим завершается чуть ли не каждая история). Рисунок МакКея волшебный, и мы можем только благодарить прогресс за его успехи в полиграфии конца XIX века – иначе все эти тончайшие линии в стиле модерн погибли бы под ножом гравера, готовящего бледную копию, которую, в отличие от оригинала, можно было бы печатать. Но все в порядке – сны маленького Немо дошли до наших дней как МакКей и задумывал – четкими и цветастыми. Так как копирайты на эти комиксы уже прошли все сроки давности, их можно свободно скачать по адресу www.comicstriplibrary.org, там же можно почитать не менее легендарную серию комиксов Crazy Kat.









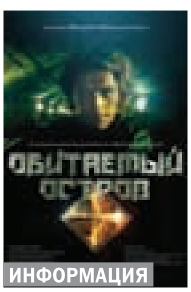
ЧТО НОВОГО У ДРУЗЕЙ?
УЗНАЙ ПЕРВЫМ
www.rambler.ru
Rambler
друзья
Рамблер сегодня - это все твои друзья на одной странице!
Ты можешь читать посты и комменты друзей со всех сайтов в одной ленте.
Отслеживать сообщения из всех почтовых ящиков и социальных сетей
в одном окне. Теперь все сразу перед твоими глазами.
Рамблер - по настоящему стартовая страница.

Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров







ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 1 января

Жанр:
фантастика, боевик
Оригинальное название:
Обитаемый остров: Фильм первый
Режиссер:
Федор Бондарчук
В ролях:
Василий Степанов, Юлия Снигирь, Петр Федоров, Алексей Серебряков
Производство:
Россия
Продолжительность:
255 минут

Обитаемый остров: Фильм первый

Одиннадцать месяцев съемок, бюджет в 16 миллионов долларов, 1700 костюмов и 300 комплексов декораций. Такое ощущение, что Федор Бондарчук страдает мегаломанией. Или пытается создать продукт, который хотя бы цифрами (за исключением бюджета) сможет конкурировать с голливудскими блокбастерами.

Однако все не так просто. Масштаб экранизируемого произведения – одного из главных фантастических произведений XX века, романа братьев Стругацких «Обитаемый остров» – просто вынуждает подходить к съемочному процессу с размахом. Если бы режиссер со своей командой вздумал сэкономить при создании глубокого и детального мира планеты Саракш, на фильме можно было бы ставить крест.

Ведь в этой антиутопии мир – одно из главных действующих лиц. И если зритель не будет верить в реальность белой субмарины или города мутантов, он не будет верить и переживаниям главного героя, как бы хорошо актер его ни играл.

Впрочем, несмотря на всю важность визуального ряда, ключевым в романе, а следовательно, и в фильме, является содержание. Все красоты и мерзости выдуманного фантастами мира – это пусть и значимый, но все же орнамент. Главное в «Обитаемом острове» – смысл, содержание, многочисленные метафоры и аллюзии, «второе дно», социальная критика, упрятанная за остросюжетное повествование. И здесь-то Федору Бондарчуку крайне повезло, ему не пришлось актуализировать текст, Стругацкие все сделали за него. Их роман настолько хорош, что не только не потерял своей актуальности за прошедшие с момента написания годы, но и даже приобрел какое-то новое звучание, еще более острое и современное.

Судите сами, в этой антиутопии главный герой попадает из идеального земного будущего в земное настоящее – Саракш, где отгремела ядерная война и его население пытается восстановить нормальную жизнь. И стоит приглядеться к миру Саракша повнимательнее – социально-критический посыл авторов становится очевидным. Круг проблем все так же актуален – атмосфера общественного недоверия, тотальный контроль над людьми, шовинизм, карательные отряды, экология – любая «горячая» тема, которую сейчас упоминают в новостях, затронута Стругацкими.

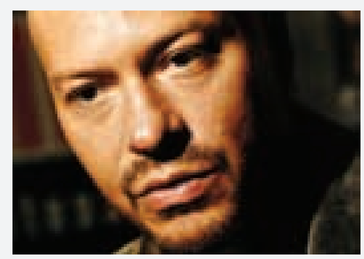
По сути, единственное, что Бондарчуку нужно было исправить в оригинале, – мотивация главного героя Максима Каммерера, потому что его социалистические идеалы пользуются сейчас не слишком большим спросом. Впрочем, режиссер легко избавился от этой проблемы, усилив любовную линию и линию дружбы.

В общем, получилось, что все карты на руках Бондарчука – красивый и яркий мир, проработанная история, талантливые актеры и лучшие российские и зарубежные студии спецэффектов. Ну а оправдывать доверие и превосходить ожидания этот режиссер умел и раньше. Единственно, что вызывает опасение в отношении «Обитаемого острова», так это ход с разделением фильма на две части с разницей в сроках выхода в год. Дело даже не в том, что за год поутихнет зрительский интерес, а в том, что в России еще не было удачного опыта подобных начинаний, одни провалы. Будем надеяться, что «Обитаемый остров» – это не очередной «Параграф 78», а прямой наследник «Властелина колец» Питера Джексона.



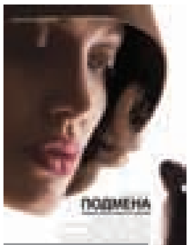
ТЕКСТ
Роман Романов

Федор Бондарчук



Прошлые работы: «9 рота», «Люблю», «Тихий Дон» (ТВ)

Федор Сергеевич Бондарчук родился 12 мая 1964 года в Москве. Его отец – актер и великий режиссер Сергей Бондарчук, постановщик экранизации романа «Война и мир». Мать – актриса Ирина Константиновна Скобцева. В школе Бондарчук учился плохо – пил, курил, хулиганил. В восьмом классе встретил такого же хулигана – Степана Михалкова, с которым дружит до сих пор. После школы Бондарчук отслужил в армии, сначала в учебке Красноярска, потом в Таманской дивизии. По окончании службы Федор собирался поступить в МГИМО, но по настоянию отца сразу же после съемок в фильме Сергея Бондарчука «Борис Годунов», поступает на режиссерско-постановочный факультет ВГИКа. В 1991 году он закончил учебу и вместе со Степаном Михалковым организовал частную фирму по производству видеоклипов «Арт Пикчерз групп», которая создала клипы для всех звезд российской эстрады 90-х.
Актерская карьера Бондарчука, начавшаяся с роли в «Борисе Годунове», набирала обороты вплоть до 1993 года, когда актер и режиссер сделал пятилетний перерыв. С 1998 года он опять начал набирать «форму», и на данный момент Федор Бондарчук – один из самых значимых российских актеров и режиссеров.



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 15 января

Жанр:
драма
Оригинальное название:
Changeling
Режиссер:
Клинт Иствуд
В ролях:
Анджелина Джоли, Гэтлин Гриффит, Мишель Мартин, Жан Деверо
Производство:
США
Продолжительность:
141 минута

Подмена

Клинт Иствуд как актер отличался редкостным немногословием и невозмутимостью, граничащей с бесчувственностью. Его герои вестернов – эдакие терминаторы с Дикого Запада, роботы в человеческом обличии. В то же время Иствуд как режиссер создает исключительно надрывные, тонкие, сложные драмы. «Таинственная река» или «Малышка на миллион» – фильмы очень проникновенные, но не в смысле любовных переживаний, а в смысле оголенности и яркости других человеческих чувств.

«Подмена» – очередной фильм из этой же серии. Жестокая история о матери, у которой похитили ребенка, а потом вернули ей чужого, бьет, как минимум, по двум направлениям. Во-первых, это драма о материнской любви, драма обманутой женщины, оставшейся один на один с огромным жестоким миром, но не сломавшейся, а продолжающей бороться. А во-вторых, это очередная история «маленького человека», восставшего против коррумпированной государственной машины, история о том, как винтик пусть и не разрушил машину, частью которой являлся, но, по крайней мере, попытался это сделать. И рядом с этими темами детективная составляющая, как и сеанс обличения прогнившей социально-политической системы, превращаются в фон.

Однако же для того, чтобы подобная история нашла отклик в душе зрителя, одного режиссерского гения недостаточно. Надо, чтобы зритель мог поверить героине, мог ей сопереживать. А для этого нужна актриса с соответствующими актерскими навыками. Клинт Иствуд из всех актрис, специализирующихся на подобных ролях, выбрал яркую и харизматичную Анджелину Джоли, в последнее время ставшую каноническим секс-символом, от которого требуется лишь присутствие на экране. Вершиной драматизма в ее последних ролях была киллерша с тяжелым детством из «Особо опасен». Однако же она превосходная актриса, и поставленный Иствудом фильм это доказывает. К середине «Подмены» как-то забываешь о том, что Джоли специализируется по боевикам: кажется, будто она рождена для съемок в драмах, подобных этой.

Прямым подтверждением тому, что Иствуд не ошибся, выбрав Джоли, можно считать участие «Подмены» в основной программе Каннского фестиваля. Режиссер с годами не только не теряет хватки, но лишь набирает форму, и когда будет ее пик – непонятно. Каждый новый фильм все глубже, все резче, все нервнее. В свои 78 лет Иствуд делает остроактуальное, качественное кино. И пусть ретростилистика и отсутствие наград в Каннах никого не вводят в заблуждение – Клинт Иствуд снял очень современный, очень злой и очень хороший фильм.

Хорошо забытые франчайзы продолжают возвращаться к жизни. На этот раз продюсеры воскресили «Универсального солдата». Жан-Клод Ван Дамм уже дал согласие на участие в проекте, несмотря на то, что ему, по сути, предложено камео, а вовсе не главная роль. Дольф Лундгрен, которого продюсеры тоже хотели бы видеть в триквеле, пока отказывается, так как хочет себе и Ван Дамму полноценные роли – «только они могут обеспечить зрительский успех этому фильму». Впрочем, сценария у фильма еще нет, хотя уже ясно, что основная сюжетная нагрузка, как это будет и в «Смертельном оружии 5», и в новой части «Охотников за привидениями», ляжет на новых, молодых актеров.



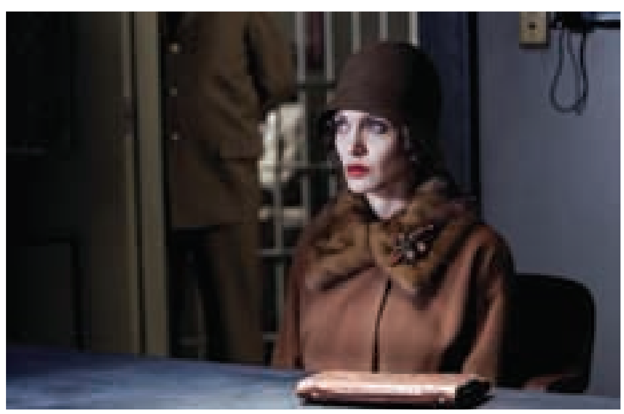
Гильермо Дель Торо собрался показать зрителю свое видение истории о Пиноккио. Естественно, в его варианте эта сказка будет намного мрачнее привычной истории. Будущий мультфильм будет сделан в стиле stop-motion, как и относительно недавний «Труп невесты» Тима Бертона.

Клинт Иствуд



Прошлые работы: «Птица», «Белый охотник», «Черное сердце», «Мосты округа Мэдисон», «Таинственная река»

Клинт Иствуд (Клинтон Иствуд) родился 31 мая 1930 года в семье сталевара в Сан-Франциско. Он начал сниматься в кино в 1955 году, но кинокарьера с самого начала не задалась, и настоящий успех пришел к Иствуду только после его участия в телевизионных съемках. Его «карьера» в качестве звезды сериалов продолжалась с 1959 по 1966 года. Однако еще в 1964 году Клинта Иствуда снял в своем вестерне «За пригоршню долларов» Серджио Леоне. В 1971 году состоялся режиссерский дебют Иствуда – триллер «Сыграй мне перед смертью». Второй фильм оказался не столь удачным и был прохладно принят критикой и зрителями. Зато следующий, «Непрощенный», оказался хитом – девять номинаций на «Оскар» и победа в четырех из них. Постепенно режиссура увлекала Иствуда все сильнее, и в последнее время он предпочитает работе в кадре режиссерское кресло.





Впрочем, Дель Торо будет лишь продюсером и соавтором сценария готовящегося проекта. Ставить новые приключения деревянного мальчика будут малоизвестные широкой публике Грис Гирмли и Адам Пэрриш Кинг. Работа над мультфильмом закончится, в лучшем случае, через три года, поскольку этот мультипликационный проект далеко не первый в списке приоритетов Гильермо Дель Торо.



Информация, еще полгода назад казавшаяся весьма сомнительного качества шуткой, превратилась в самую что ни на есть правду. Студия Universal действительно собирается экранизировать настольную игру «Монополия», а режиссером постановки действительно будет Ридли Скотт. В планах студии экранизировать и другие, еще менее подходящие для экранизации, настольные игры. Хотя два самых адекватных проекта «Монополия» и «Морской бой» уже находятся в производстве.
Сценарий для проекта, созданного из ничего, напишет Памела Петтлер,сценарист мультфильма «Труп невесты».

«Квант милосердия» превратился для Майкла Форстера в ключик, открывший режиссеру дорогу к огромным бюджетам и громким премьерам. Так, Форстеру уже предлагают стать режиссером ремейка корейского триллера «Die Bad». А сам он тем временем подписался на экранизацию зомби-романа World War Z, который написал Макс Брукс, сын того самого Мэла Брукса. Фильм будет рассказывать о всемирной войне с ожившими мертвецами.
От съемок же следующего фильма о Джеймсе Бонде Форстер старательно отказывается, заявив, что не хочет тратить еще два года своей жизни на «бондиану».

Реанимацией Конана-варвара отрядили заниматься Брэта Рэтнера, постановщика «Часа пик» и «Людей Икс: Последняя битва». Правда, он приступит к съемкам лишь тогда, когда закончит работу над четвертой частью «Полицейского из Беверли-Хиллз».
На съемки «Конана» студия Lionsgate Films выделила 85 миллионов долларов, ленту же планируют выпускать в 2010 году. По уверениям издателей и разработчиков, этот «Конан-варвар станет лишь началом новой франшизы.

› Сезон охоты 2

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
мультфильм
Режиссер:
Мэттью О'Каллаган, Тодд Вилдерман
В ролях:
Джоэль МакХэйл, Крис-пин Гловер, Джейн Краковски
Страна:
США
Продолжительность:
76 минут
Формат изображения:
WideScreen 1.69:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



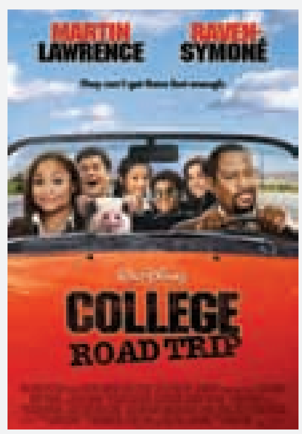
Трехмерные мультфильмы переживают своеобразный кризис. «Шреки» задали высокую и весьма своеобразную планку качества, а кассовый успех серии заставляет другие студии прыгать вокруг этой планки, не замечая, что существуют другие варианты.
«Сезон охоты 2» – очередная жертва подобного стремления. История про бедную таксу Сосисочку, которую хозяева забирают из леса и возвращают в лоно цивилизации, в то время, как дикие товарищи таксы пытаются ее спасти, выглядит жалкой претензией на лавры приключений зеленого огра.
Обладая несомненными достоинствами – мягким юмором, харизматичными персонажами, более-менее захватывающим сюжетом, «Сезон охоты» пытается играть на поле, на котором уже навсегда определен победитель. Любые попытки шутить в духе «Шрека» проваливаются, все потуги создать персонажа, аналогичного Ослу или Пряничному Человечку, не удаются. Однако стоит мультфильму отойти от канонов – становится действительно смешно. Если бы создатели весь мультфильм следовали той планке качества, которую сами же и установили в первой части, было бы совсем хорошо.

› Папина дочка

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия
Режиссер:
Роджер Камбл
В ролях:
Мартин Лоуренс, Рэйвен, Бренда Сонг, Ким Уитли
Страна:
США
Продолжительность:
83 минуты
Формат изображения:
WideScreen 1.69:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



Отцы-авторитарные параноики и их дети, которые хотят гулять и жить, как их сверстники, но вынуждены томиться в семейном гнезде, как сказочная принцесса в высокой башне, являются своеобразным конвейером по поставке сюжетов для американских комедий средней руки. Правда, сюжеты строятся по одному принципу – ребенок вырывается на волю, отец продолжает следить, чтобы не дай бог с дитем ничего не случилось.
«Папина дочка» – чистейший представитель жанра. Дочь перед поступлением в университет решает посмотреть все возможные варианты, а отец-полицейский вызывается ее сопровождать в этом путешествии. Зритель же, благодаря такому сюжету, получает много «смешных» шуток и несколько действительно смешных, без кавычек. Но такой КПД никогда не останавливал продюсеров, поэтому нам приходится терпеть Мартина Лоуренса, у которого есть привычка иногда сниматься в проходных комедиях, полтора часа. Неожиданно в «Папиной дочке» самым смешным персонажем является даже не человек, а свинья. И этот факт как-то примиряет со всем остальным безобразием.

› Хроники Нарнии: Принц Каспиан

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
фэнтези
Режиссер:
Эндрю Адамсон
В ролях:
Бен Барнс, Джорджи Хенли, Скандар Кейнс, Уильям Моусли
Страна:
США, Великобритания
Продолжительность:
144 минуты
Формат изображения:
Anamorphic WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский DD 5.1, Иврит DD 5.1, Украинский DD 5.1
Субтитры:
Русский / Английский / Иврит / Украинский / Литовский / Эстонский



Кассовые сборы второй «Нарнии» куда меньше, чем первой. Но дело не в качестве сиквела, а в том, что первая часть была свежа, вторая уже не вызывала такого интереса. А ведь на самом деле «Принц Каспиан» куда лучше «Платяного шкафа» – энергичнее, драматичнее, красивее. Даже Белая Королева, ставшая одним из секретов успеха первого фильма, присутствует, пусть и на пару секунд. Зато куда меньше и тоньше христианские аллюзии и библейские мотивы, которые Льюис вплетал в первую книгу все же несколько топорно. Да и «Принц Каспиан» куда взрослее, а значит интересней более широкому кругу зрителей. Но, что обидно, зритель уже наелся. За последнее время его просто забросали «детским» фэнтези, причем большей частью не самого лучшего качества. «Принц Каспиан» же вполне мог бы играть и на «взрослом» поле – некоторые сцены, к примеру ночная осада замка, ничем не уступают батальным сценам «Властелина Колец». Если бы еще убрать Аслана, который, если честно, играет роль «бога из машины», призванного затыкать сюжетные «дыры» там, где у автора не хватило фантазии.

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



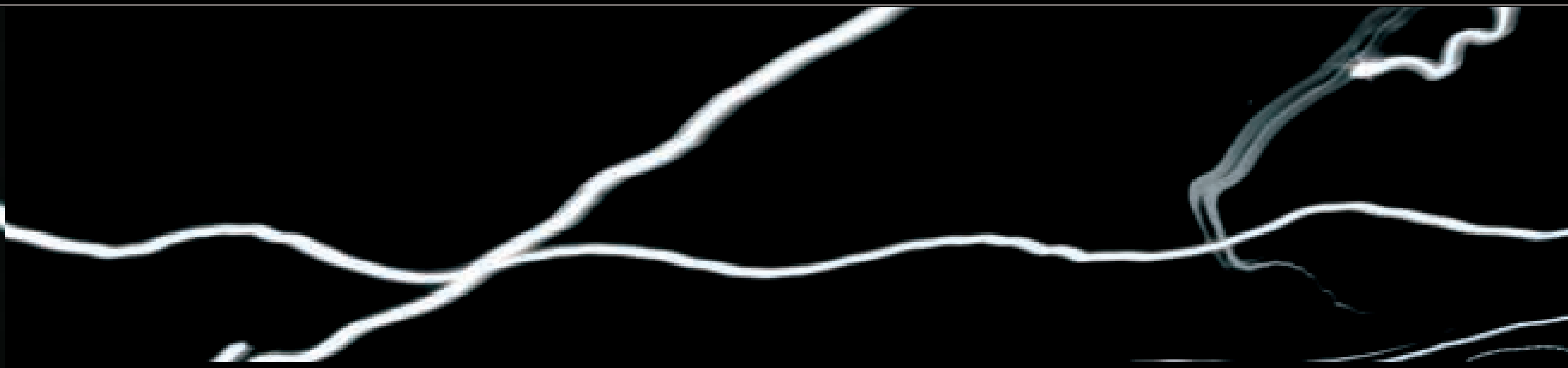
MAXI Racing

Новая online-игра

Спонсоры рубрики

ALPINE Mobile Media Solutions

discover OPEL



Твой компьютер в состоянии не только перерабатывать информацию и создавать документы! Уже сейчас он поможет тебе получить весомую порцию адреналина! Не веришь?
Знакомься! Источник адреналиновых «залпов» - проект MAXI-Racing! Хватай в руки мышку и ищи в Интернете сайт игры – www.maxi-racing.ru. И без промедлений!
Если ты с нами уже на всем протяжении проекта, то, скорее всего, тебе будет полезно знать всего лишь одну вещь: с каждым днем, вместе с твоим мастерством будут расти ставки и азарт – это факт, не требующий объяснений, поэтому жди зрелищных побед и опасайся досадных проигрышей.
Если же ты впервые открыл эту страницу и, увидел этот яркий заголовок, а также имена наших спонсоров: одного из лидеров Car Audio & Mobile Media – компании Alpine, а также OPEL, развлекательного портала MSN.ru и страховой компании РОСНО, то мы с радостью еще раз поведаем тебе принципы проекта, наведем на мысль, дадим стартовый заряд, подтолкнем к действию...
Короче, жди от нас всего, что угодно, кроме помощи в гонках! Тут ты сам за себя! Мы умеем гордиться амбициозными игроками, но зависть в глазах соперников от быстрого взлета твоей гоночной карьеры будет только усиливаться с каждым набором скорости!
Теперь по порядку.
Сайт игры, регистрация, вход. Это твой необходимый минимум для того, чтобы стать полноправным претендентом на то, о чем мы расскажем тебе в конце. Теперь ты находишься в виртуальном мире гонок. Заезды проходят здесь так же, как и в обычной жизни, с одним небольшим исключением – мы заранее озаботились поисками трассы и выбрали идеальный вариант. Именно на этом кусочке смоделированной асфальтовой прямой ты и будешь доказывать свой профессионализм и право на победу. Но в начале надо на чем-то ездить, согласен? Поэтому сразу бежим в магазин и покупаем авто. Да-да. Как только ты попал в игру, у тебя есть деньги на автомобиль!
В автомагазине тебе будет предложено несколько вариантов «железных коней». Все они – представители спортивной серии OPC от OPEL. Разумеется, у каждого типа авто есть свои характеристики и цена. Вполне ясно и то, что на самый крутой вариант денег у тебя сразу не будет.
Первоначальный выбор стоит сделать в пользу малышки Corsa, а также вложиться в легкий ее тюнинг.
Тюнинг! Мы уже говорили, что в игре, как в жизни? Повторим еще раз. Игра похожа на то, что ты привык понимать под миром тюнинга и гонок. Кто станет спорить, что тюнинговое авто едет лучше? Вот и ты не спорь! Для того, чтобы установить нужную деталь, необходимо просто выбрать ее и щелкнуть мышкой – девайс установлен. Стоит сразу разобраться, что ставить в первую очередь, а на что обратить внимание чуть попозже.
Умение распорядиться деньгами правильно – один из залогов удачной игровой карьеры.
Но не самый главный!
Самое важное – удачно выступить на заездах.
Перед каждым заездом тебе будет необходимо определиться со ставкой, указав ее в специальном окошке. Затем стоит немного подождать перед тем, как кто-нибудь примет твой вызов, и вот вы уже стоите на стартовой позиции.
И это еще не старт. Перед каждым заездом в появившемся перед тобой окошке надо будет выбрать один из трех режимов гонки. Советовать какой-либо мы тебе не станем. Скажем лишь, что умеренный стиль хорошо прогнозируем, но откровенно «овощноват», а вот агрессивный – уже резче, но иногда способен вывести авто из строя. Решай сам!
Главное – не пропустить конкурентов к финишу! Пойми, что финишную ленточку мы натягиваем только для тебя! Никаких «полкорпуса отстал»! Понял? Только победа!
Однако проиграть в гонке – это не значит лишиться всего. Победа твоего оппонента просто опустошит твой игровой карман на сумму ставки.
Полезно также знать и об игровых очках. За каждую, удачно проведенную гонку, программа будет начислять тебе очки, которые формируют твой рейтинг. В игре существует четыре рейтинговые группы: новички, любители, профессионалы и эксперты. Заезды проводятся только среди оппонентов одной рейтинг-группы. Так что лезть к тебе более сильные гонщики точно не станут. И ты также не сможешь поиздеваться над более слабыми драйверами. Все как в нашей с тобой жизни.
И еще: в процессе тюнинга не обходи стороной «Магазин Alpine», где продаются системы уровня «Любитель», «Мастер» и «Эксперт», подобранные профессиональными инсталляторами Car Audio & Mobile Media. Продвинутые аудиовидеокомпоненты также высоко ценятся в гонке и способны привести авто к победе, ведь почувствовав драйв музыки, ты становишься более уверенным и решительным пилотом. А еще лучше – участвуй в ежемесячных «Суперкубках Alpine». Во-первых, только здесь ты сможешь заметно пополнить свой виртуальный кошелек: всего два дня заездов, и восемь гонщиков с лучшими результатами получают на свой счет до 10 000 очков! А во-вторых, только участники Суперкубка Alpine получают доступ к святая святых – суперсистеме AlpineF#1Status в «Магазине Alpine», которая хороша тем, что способна увеличить шансы на победу в любом заезде раз, эдак, в 10!
Выиграл гонку – будь добр купить девайс. Соперники дремать не намерены. Собрались мы здесь, чтобы выигрывать! А для этого надо немного постараться.
Если же старания в области доработки твоего авто прекратили «рожать» серьезные результаты, или твои доходы давно просятся в список миллионеров мира – покупай другое авто. И, разумеется, снова тюнингуй. Вот такие чудеса.
Теперь, собственно, настало время поведать тебе о том, что ожидает тебя на финише.
Скажем сразу, призы у нас на редкость круты и абсолютно реальны! Вот же они!

- От Alpine: каждый месяц CD-ресиверы, сабвуферы, динамики, контроллеры iPod с Bluetooth и другие самые современные компоненты Car Audio & Mobile Media из нового модельного ряда Alpine.
- От РОСНО: сертификат РОСНО на 50 000 рублей (на при обретение страхового полиса Каско на указанную сумму для твоего отнюдь не игрушечного автомобиля).
- От MAXI Tuning: стильные высокооктановые футболки, полугодовые и годовые подписки на наш журнал
- И суперприз! OPEL рад предложить победителю автомобиль OPEL CORSA!!!

Понял, о чем мы тебе говорим?
И не важно, что у тебя: домашний компьютер или прогрессивный ноутбук последней версии – мы ждем только результата! Поэтому выходи в Интернет как можно быстрее и будь круче!
И пусть с экрана монитора на тебя будет смотреть лишь игровой подиум!

НОВЫЙ ПРОЕКТ MAXI-RACING В САМОМ РАЗГАРЕ! НАСТАЛО ВРЕМЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОЗНАКОМИТЬ ТВОЙ КОМПЬЮТЕР С ИНТЕРНЕТОМ И ПОСЕТИТЬ САЙТ ИГРЫ! ТЕПЕРЬ ТВОЙ МОНИТОР СТАНЕТ ПЛОЩАДКОЙ ДЛЯ ОБЖИГАЮЩИХ ЗАЕЗДОВ, А КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШКА ПРИВЕДЕТ К ВЕРШИНЕ АВТОМОБИЛЬНОГО МАСТЕРСТВА! КЛИКНИ НА ГАЗ!

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

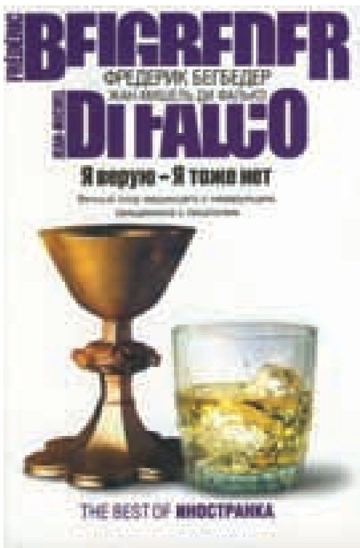
msn.ru msn

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Алексей Вагин

Я верую – Я тоже нет



Фредерик Бегбедер
Жан-Мишель Ди Фалько

Жанр: диалоги
Издательство: Иностранка

Вопросы о Боге, о месте религии в нашей жизни рано или поздно начинают занимать умы большинства людей. И все потому, что никакая наука не может ответить на вопрос: что ждет нас по ту сторону жизни? Источники всех немыслимых наслаждений, которые дарит человеку современная культура, не могут заставить его забыть о смерти, страданиях, несправедливости и любви. Заслуженную славу одного из самых интересных современных французских писателей Бегбедеру принесли романы «Воспоминания необразумившегося молодого человека» (1990), «Каникулы в коме» (1995), «Любовь живет три года» (1997), «Рассказики под экстази» (1999), «99 франков». На этот раз автор нашумевших произведений, в которых критикуется мир современного капитализма, где продается все, на что только найдется покупатель, не смог обойти вопроса о Боге. Непримиримый бунтарь и скандалист, сторонник французских коммунистов и человек, далекий от религии, вступает в словесный поединок с католическим епископом Жан-Мишелем Ди Фалько. И хотя в заглавие книги сознательно вынесены слова «диалог между епископом и нечестивцем», здесь нет места яростной и непримиримой борьбе двух фанатично убежденных противников. Это скорее общая попытка двух незаурядных личностей разобраться в том, как, ради чего стоит жить в этом мире. К тому же двух соперников связывают не только общие интересы, но и давнее личное знакомство. Как и многие бунтари, не признающие христианскую религиозность, Бегбедер в свое время получил религиозное образование. Именно на уроках в школе Боссюэ в 1974 году семиклассник Бегбедер встретился со своим новым учителем, отцом Ди Фалько, который сразу вызвал симпатию многих учеников, в том числе и юного Фредерика. Неудивительно, что в книге они обращаются друг к другу на «ты».

Беседа между писателем и священником началась в марте 2001 и продолжалась до мая 2004. За это время произошли многие роковые для человечества события: террористические атаки 11 сентября 2001 года в Нью-Йорке, нападение войск США на Афганистан и Ирак. И это наложило отпечаток на тематику встреч двух полемистов. В своих диалогах Бегбедер и Ди Фалько поднимают и многие другие темы, актуальные в свете недавних событий, вечные вопросы человеческого бытия. Кто же прав – судить читателю. Нечестивец утверждает, что он Бога не встретил. А священник парирует словами Христа, который ответил человеку, страстно искавшему Его: «Ты не искал бы меня, если бы уже не нашел!». Да и, в конце концов, разве не Бегбедер говорил: «После всего, что люди сделали для Бога, он мог бы все-таки дать себе труд существовать».

Кот без дураков

Уважаемые сограждане! В условиях мирового экономического кризиса, обострения международной политической обстановки и нарастающей угрозы глобального потепления нам всем необходимо объединиться с прогрессивными силами человечества, сплотившимися в этот критический момент вокруг беспрецедентной акции – «Кампании за подлинную кошачесть»! Сегодня, когда индустрия котопроизводства и котомаркетинга привела к вырождению этого удивительного вида, выполняющего столько наиважнейших для выживания человечества функций, необходимо срочно «навести порядок в этом вопросе и научить людей разбираться, какой кот Настоящий, а какой нет».

Книга Терри Пратчетта, которого издательство скромно именует «возможно, самым смешным писателем в мире», посвящена всем тем, кого прозвище шотландского самогона, название популярного японского автомобиля и даже урчание мотора заставляет улыбнуться и вспомнить о них – о котах!

Теренс Дэвид Джон Пратчетт, более известный как Терри Пратчетт, является создателем популярного цикла сатирического фэнтези про Плоский мир (англ. Discworld). По данным статистики, Пратчетт на протяжении 1990-х годов являлся самым читаемым в Великобритании автором; по некоторым оценкам, общий тираж его книг (на разных языках) составляет около 50 миллионов экземпляров.

Цикл «Плоский мир» (к настоящему времени насчитывающий уже 40 романов, 4 рассказа, 3 справочника и одну поваренную книгу) – это талантливая сатира, начинавшаяся как пародия на фэнтези и превратившаяся в совершенно независимое от жанра произведение. Тут можно найти шутки практически на любую тему от истории пирамид Египта до Голливуда и классической философии. В общем, Пратчетт создал свою энциклопедию человеческой жизни. Книга «Кот без дураков» – это уже целая энциклопедия кошачьей жизни.

Как вышколить настоящего кота? Чем болеют коты? Во что они играют? В чем специфика интимной жизни кошачьих? На эти, а также на многие другие вопросы вы найдете квалифицированные ответы от почетного фелинолога мистера Пратчетта. Мэтр не обошел своим вниманием и такие вопросы, как классификация котов и некоторые моменты альтернативной истории. Разве не любопытно узнать, что делали бы коты, не будь на земле собак?

В общем, читайте, наслаждайтесь и мотайте на ус. И не забудьте спросить совета у вашего питомца: уж у него усы будут подлиннее ваших!



Терри Пратчетт

Жанр: энциклопедия
Издательство: Эксмо



ALPINE® представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Манга:
Тетрадь смерти (Death Note)
Формат:
12 томов
Авторы:
Цугуми Оба (сценарист) и Такэси Обата (художник)
Год производства:
2003-2006
Издатель:
Comix-art
Наша оценка:
нужно читать





Тетрадь смерти

Цугуми Оба и Такэси Обата сегодня вместе работают над мангой Bakuman о двух школьниках, которые сами хотят рисовать комиксы. Получается, что Оба и Обата делают мангу про самих себя, про сценариста и художника. Интерес к творческому дуэту значительно возрос после ошеломительного успеха их предыдущего проекта, манги «Тетрадь смерти». А ведь это была их первая совместная работа, для Цугуми Обы она стала дебютом, а Такэси Обата ранее рисовал, например, Hikaru no Go. «Тетрадь смерти» уже во время своей публикации стала популярной и в Японии, и во всем остальном мире: выходили видеоигры, игровые полнометражные фильмы и широко известный одноименный аниме-сериал. Мы уже писали о «Тетрадочке» (как ее ласково прозвали в нашей стране) в номере 235 весной прошлого года, когда персонажей манги превосходно косплеили на Воронежском аниме-фестивале. Телесериал лицензирован в нашей стране компанией «Мега-Аниме», дубляж уже завершен, и вы могли видеть (и еще сможете увидеть в будущем) противостояние Лайта и L на телеканале «2х2». Сегодняшний выпуск рубрики «Банзай!» приурочен к легальному и официальному выходу манги «Тетрадь смерти» на русском языке в издательстве «Комикс Арт».

К манге «Тетрадь смерти» мы относимся с особенной любовью. Как и многие современные аниме-хиты (среди которых – столь часто упоминаемые в нашем журнале One Piece, Naruto и Bleach), она начинала свое





существование на страницах журнала Weekly Shounen Jump. Это сейчас успех «Тетради смерти» кажется очевидным, а когда Цугуми Оба принес в редакцию журнала Shounen Jump наброски первых двух глав, сотрудникам было от чего задуматься. «Тетрадка» не соответствовала имиджу издания. Среди его читателей очень много школьников, в основном – младших, и коньком журнала издавна считается боевая манга. Еженедельный Shounen Jump подарил миру Fist of the North Star, Dragon Ball, Saint Seiya, YuYu Hakusho, Rurouni Kenshin, Shaman King, The Prince of Tennis... Если вы еще не в курсе, то в «Тетради смерти» нет ни рукоприкладства, ни перестрелок, и почти все состязания между героями – строго интеллектуальные. Главный герой, школьник Ягами Лайт, находит загадочную тетрадь: стоит написать на ее странице имя жертвы, время и причину смерти, и предсказание сбывается само собой, не оставляя никаких улик, способных привести полицию к убийце. Правда, есть ограничение: палач должен знать жертву одновременно по имени и в лицо, чтобы случайно не убить тезку или родственника. Тетрадь смерти принадлежит синигами (богу смерти) по имени Рюк, и вскоре Лайт сталкивается с настоящим владельцем своего сокровища. Рюку было скучно на том свете, он подбросил тетрадочку в наш мир и теперь следит за злоключениями Лайта и его противников. Полиция оказывается бессильна против самозваного мессии-убийцы, и лишь детектив под псевдонимом L противостоит неуловимому преступнику.

Сравните этот сюжет с тем, что происходит в любой другой манге из Jump, и вы сразу поймете: «Тетрадь смерти» была экспериментом. Не случайно в пилотной версии первой главы Лайт был изображен десятилетним мальчишкой, а Рюк – не очень-то и страшным. Но в какой-то момент редакторы решили, что если уж играть, то ва-банк, и придали манге ее нынешний, более серьезный вид. Лайт стал взрослым, уверенным в себе и хладнокровным гением, а при первой встрече с Рюком мурашки идут по коже. В «Тетради смерти» сравнительно мало действия, герои могут всю главу просидеть, обсуждая текущее положение дел и дальнейший план. В манге очень много сложного текста и рассуждений, и Цугуми Оба позже честно признавался, что для него было очень непросто «резать» диалоги. Именно сценарист составлял план главы, делал набросок комикса и писал текст для героев. Когда первый черновик был готов, Оба просматривал его еще раз: правил реплики, изменял размер кадров и расположение героев. Когда результат начинал нравиться Обе (а это случалось после двух-четырех «проходов»), он отсылал его в редакцию Shounen Jump, а оттуда материал уже отправлялся к художнику Такэси Обате. Он отвечал за рисунок и внешний вид комикса, за костюмы героев и за декорации. Оба нередко вообще не занимался декорациями, а делал пометку на полях: «действие происходит на заброшенном складе», предоставляя Обате додумать, как должно выглядеть помещение. Удивительно, но за время работы над мангой сценарист и художник практически не общались друг с другом; даже черновиками они обменивались через посредника из редакции Shounen Jump.

Манга Death Note была издана во многих странах с большим успехом и большими скандалами. Почему-то только японцы смогли читать ее спокойно, в любой другой стране быстро находились школьники с богатым воображением, которые делали свои «тетради смерти» и записывали туда учителей и одноклассников. В Китае это даже послужило поводом запретить распространение комикса. Этой осенью издательство «Комикс Арт» начало публикацию манги на русском языке. Первый том уже поступил в книжные магазины. Книга напечатана в оригинальном японском формате: страницы приходится листать справа налево, но зато у героев не путаются правые и левые руки. В отличие от многих комиксов, «Тетрадь смерти» не пролистаешь за пару минут, ее приходится читать, как обычную книгу, разбираясь в происходящих интригах и любуясь замечательным рисунком Такэси Обаты. На последних страницах российского издания – анонс русскоязычной публикации манга-сериалов «Наруто» и «Блич». Совсем как в Стране рисованных девочек: анимационные сериалы еще не появились, а мангу уже собираются издавать. **СИ**

Вверху: В русском издании кадры идут в оригинальном японском порядке: *справа налево*.

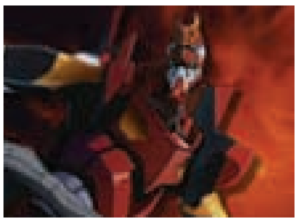
Внизу: Русское и японское издание манги «Тетрадь смерти». В данном случае переводчики поступили не очень хорошо и закрасили оригинальный рисунок черной краской, а сверху расположили русскоязычный текст.



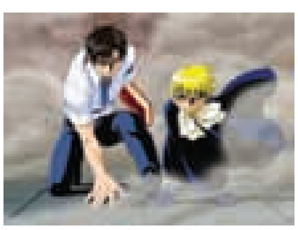


Новости

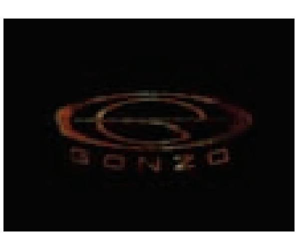
Если вы вдруг забыли, напоминаем, что полнометражный фильм Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance выходит в японский кинопрокат летом. Мало того что там будет новая героиня, так еще и изменится внешний вид гигантских роботов. Вот как будет выглядеть машина Аски. Обратите внимание на появившиеся «рога».



Мангака Макото Райку, автор комикса Konjiki no Gash!! (Zatch Bell! в англоязычном варианте) отсудил у издателя кучу денег. Его работу печатали в журнале Weekly Shonen Sunday. Манга публиковалась в течение семи лет, и когда автор забирал свою работу из офиса издательства Shogakukan, он недосчитался пяти цветных иллюстраций. Райку давно не нравилось, как редакторы относятся к авторам, а этот инцидент стал последней каплей. Разгильдяйство обошлось Shogakukan в два с половиной миллиона иен (около 730 тысяч рублей).



Студия Gonzo, известный многостаночник, снижает объем производственных мощностей в связи с кризи... то есть, с реструктуризацией. Внутренние студии компании будут собраны в один отдел, состав многих других групп будет сокращен. Из-за этого в новом году будет выпущено всего четыре сериала, в два раза меньше, чем в году нынешнем.



«Наруто» – быстро и официально

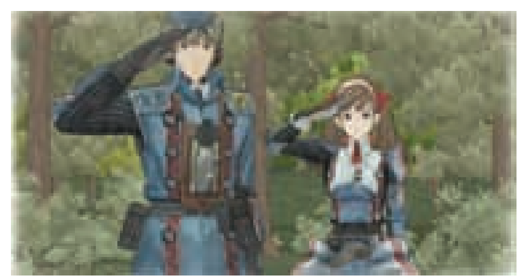
Сенсационные, хоть и долгожданные новости из мира цифровой дистрибуции. Компании TV Tokyo (японская) и Viz (американская) сообщают, что с пятнадцатого января новые эпизоды сверхпопулярного сериала Naruto Shippuuden будут официально транслироваться в Сети с английскими субтитрами каждый четверг, ровно через неделю после показа на японском телевидении. «Наруто» будет транслироваться сразу через несколько сетевых служб, в том числе Joost, Hulu и Crunchyroll. На последнем сайте также можно будет увидеть свежие эпизоды Shugo Chara!, Skip Beat! и «многих других» сериалов, правами на которые располагает TV Tokyo. После таких новостей фэнсабберская группа Dattebayo, регулярно выпускающая новые серии Shippuden с любительским переводом, сообщила, что прекращает свою работу с того же пятнадцатого января, хотя и продолжит трудиться над другими аниме. По словам фэнсабберов, их релизы скачиваются около пятисот тысяч раз за первую неделю и около миллиона раз – за первый год. Это все очень хорошо, но у нас остается два вопроса. Во-первых, нужно ли будет платить деньги за просмотр, или же в видеоролик будет вставлена реклама, как на обычном телевидении? Во-вторых, можно ли будет пользоваться этой услугой из России, ведь известно, что многие сайты ограничивают доступ к видео цивилизованными странами Северной Америки и Западной Европы. Ответы мы получим, видимо, совсем скоро.

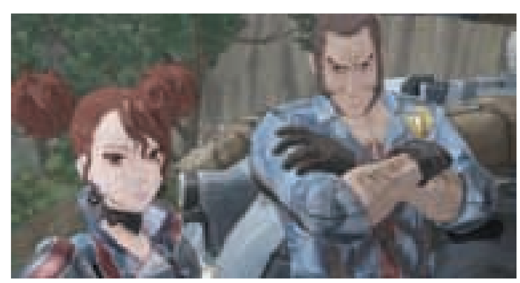


Рисованная валькирия

Ролевая игра Valkyria Chronicles (она же Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles в Японии) для PlayStation 3 совсем недавно появилась в наших магазинах, а в Стране низких процентных ставок прямо сейчас полным ходом идет производство одноименного телевизионного аниме-сериала. Премьера должна состояться в апреле, так что читайте о Valkyria Chronicles в нашем регулярном весеннем обзоре новинок. Производством анимационной версии занимается студия A-1 Pictures, замечательная двумя вещами. Во-первых, мы были в ее стенах и рассказывали о ней на страницах журнала. Во-вторых, она ответственна за добрую половину современных хитов: Birdy the Mighty Decode, Kuroshitsuji, Kannagi, а также весьма приличную адаптацию другого ролевого сериала – Persona: Trinity Soul. Никаких других подробностей пока нет, но мы обещаем пристально следить за производством. Помните, недавно мы писали, что хорошие экранизации ролевых игр – тренд нынешнего сезона?







Дораэмон и правительство

Ура хорошим русско-японским отношениям, нет войне и спору из-за Курил. В середине ноября супруга президента России Светлана Медведева посетила детский праздник в посольстве Японии в Москве, который проводится в рамках 42-го фестиваля японского кино. Гвоздем программы стал показ полнометражного анимационного фильма про Дораэмона на японском языке с русскими субтитрами. Светлана Медведева посмотрела его вместе с участниками праздника и отметила, что с огромным уважением относится к самобытной культуре Японии. А тем временем японские службы пишут, что премьер-министр Таро Асо на саммите лидеров АТЭС в Перу предложил Дмитрию Медведеву сотрудничество в создании будущих аниме про Дораэмона. Асо – известный любитель аниме и манги, по его собственным словам, он читает «десять-двадцать журналов в неделю». И раз уж мы заговорили о международных отношениях, то, согласно опросам общественного мнения, о проблеме раздела Курильских островов в Стране механических котов знает 98% населения, а с 2012 года в школьных учебниках будет ясно написано, что Южные Курилы – исконно японская территория. Впрочем, в наших учебниках то же самое, только наоборот – исконно русская.



Мини-обзоры

バーンナップスクランブル

Спецотряд Burn-Up. Диск 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Спецотряд Burn-Up. Диск 1
Режиссер:
Хироки Хаяси
Год производства:
2004
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Российская компания MC Entertainment выпускает два аниме из цикла Burn-Up: самое старое (OVA, 1991 год) и самое новое (телесериал, 2004). Диски выходят под одним названием – «Спецотряд Burn-Up», отличить телесериал можно по логотипу Burn-Up Scramble внизу обложки (и по современному рисунку, хотя это еще не показатель – мало ли чего могут налепить на обложку). Burn-Up Scramble игнорирует сюжетную линию своих предшественников; знакомым остался лишь жанр – аниме про девочек с пушками. Значительно изменился стиль изображения героев, теперь нет и намека на классические дизайны девяностых, все девушки – смазливы и блестящи. Пропадает последний намек на серьезность – пальбы и прыгающих грудей в кадре становится еще больше, хотя, казалось бы, больше некуда. Аннотация на обратной стороне обложки не думает скрывать очевидное, перед нами – «секси-боевик».



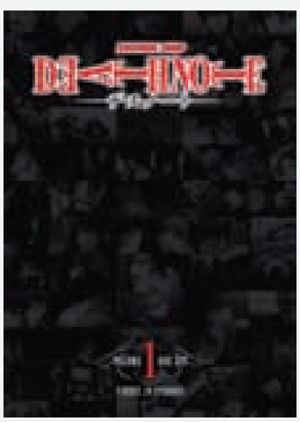
Вверху: Сверхсекретный отдел полиции кушает мороженое.

デスノート

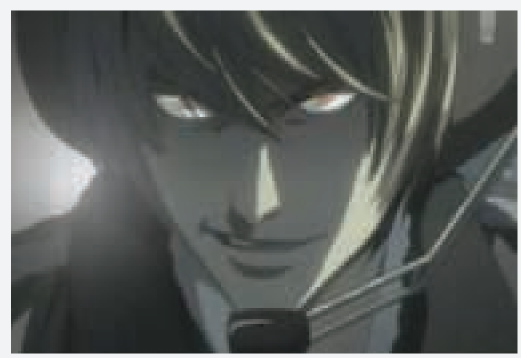
Death Note Box Set 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Death Note Box Set 1
Режиссер:
Тэцуро Араки
Год производства:
2006
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



Поздравьте лауреата! Первый американский бокс-сет «Тетради смерти» получает приз за худшую обложку за все время существования нашей рубрики. И это особенно обидно, учитывая, что «Тетрадочка» – один из наиболее популярных сериалов последнего времени. Бокс-сет это сборник из нескольких дисков, выпускаемый по сниженной цене. В коробке пять DVD, на каждом по четыре серии с англоязычной и японской озвучкой, английскими субтитрами. Стоит удовольствие около семидесяти долларов США (почти две тысячи рублей), но в Сети бокс-сет можно купить значительно дешевле. Раздел бонусов заполнен бестолковыми интервью с американскими актерами озвучки, на втором диске – интересная беседа с японцами: режиссером и дизайнером персонажей телесериала. В следующем году будет выпущен второй бокс-сет с оставшимися семнадцатью сериями.



Вверху: Все идет по плану, кроме обложки американского бокс-сета.

チェブラーシカ

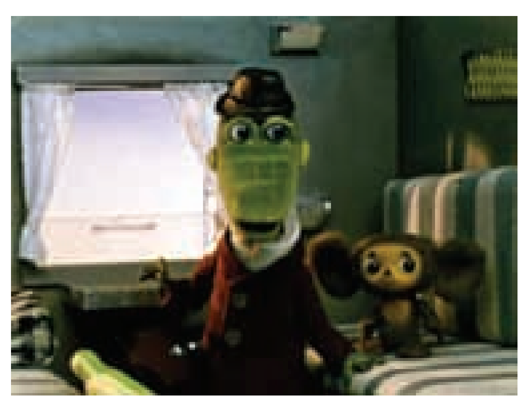
Чебурашка

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Чебурашка
Режиссер:
Роман Качанов
Год производства:
1969
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Хотите купить классное DVD-издание «Чебурашки» – поезжайте в Японию. Там наш мультфильм публикует Studio Ghibli, всемирно известная полнометражными фильмами режиссера Хаяо Миядзаки. На диске собраны все четыре серии замечательного отечественного мультфильма, диск можно смотреть как с японской озвучкой (о, как они произносят имя старухи Шапокляк!), так и с оригинальным русским звуком и японскими субтитрами. «Чебурашку» уже публиковали в Японии на DVD, и это – новое издание, с цифровым ремастерингом. Для японцев добавлен даже специальный режим, в котором диктор комментирует происходящее и объясняет, почему Крокодил работает в зоопарке и кто такие пионеры. Стоит этот диск по нашим меркам очень дорого: четыре тысячи иен (больше тысячи рублей).



Вверху: Главные герои: вани Гена и его друг Тебурасика.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dragon Ball
Создатель:
Акира Торияма
Первая публикация:
1984
Журнал:
Weekly Shounen Jump
Наша оценка:
нужно читать

Dragon Ball

ドラゴンボール

Классика. Столп. Основа основ. Если бы Акира Торияма не начал рисовать свой Dragon Ball в 1984 году, вся сегодняшняя манга была бы совершенно другой – по крайней мере, манга для мальчиков. Именно Торияма заложил основы жанра сёнен, в котором сегодня соревнуются One Piece, Naruto и Bleach. Кстати, авторы первых двух работ сами не раз признавались в любви к творчеству Ториямы и рассказывали, как они в детстве зачитывались приключениями Гоку. Даже сегодня, читая Dragon Ball, ты видишь массу шаблонов и знакомых ходов, которые не просто используются современными авторами – они уже стали классикой. Впрочем, сам Торияма не сразу нашел идеальную формулу. Dragon Ball начинается как комедийная манга о приключениях мальчика-обезьянки. Постепенно драки вытесняют приключения и юмор, а мордобой становится все более жестоким. В середине происходит и вовсе нечто невообразимое: к главному герою прилетает старший брат и объявляет, что они пришельцы и теперь должны сражаться за будущее земли. Аниме Dragon Ball стало печально известным из-за слишком затянутых драк, но манга – другое дело. Она и сейчас читается с огромным удовольствием.





ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Adolf
Создатель:
Осаму Тэдзука
Первая публикация:
1983
Журнал:
Shukan Bunshun
Наша оценка:
можно читать

Adolf

アドルフに告ぐ

В Японии, равно как и в Германии, по понятным причинам не очень любят Гитлера, а также любые произведения, в которых упоминается фюрер. Автор манги Adolf Осаму Тэдзука (1928-1989) по праву считается в Японии чем-то вроде бога-творца, который создал и мангу, и аниме. Вклад Тэдзуки действительно огромен и показателен. Заметьте, что Дисней всегда чурался серьезности в своих мультфильмах, а Тэдзука в восьмидесятых не стеснялся поднимать запретные темы. Возможно, именно это предопределило более взрослую направленность многих сегодняшних манга и аниме. Adolf – манга о трех Адольфах. Первый – еврей, живущий в Японии, второй – наполовину японец, наполовину немец, третий – Адольф Гитлер. Ну а главный герой – японский репортер, разыскивающий убийц своего брата в нацистской Германии. В манге всего пять томов, связанных четким, детективным сюжетом. Немного детский (по современным меркам) стиль рисунка Тэдзуки контрастирует с серьезным содержанием и тяжелыми проблемами, которые поднимаются в этой работе. Adolf – манга для взрослых, одно из последних произведений мэтра. Она не была и, скорее всего, никогда не будет экранизирована.





Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Higurashi Daybreak Portable
Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
07th Expansion, Tasogare Frontier, Alchemist
Дата релиза:
27 ноября 2008 года

Higurashi Daybreak Portable

ひぐらしデイブレイク Portable

Кроме официальных игр по аниме в Японии выходит еще и огромное количество любительских, так называемых «додзинси»-проектов. Созданные кружком увлеченных фанатов, они нередко оказываются даже лучше своих официальных собратьев! Крупные компании-правообладатели закрывают глаза на эту деятельность, считая, что она только способствует росту популярности их продукции. Так вот, судьба файтинга Higurashi Daybreak сложилась как нельзя лучше. В 2006 году его выпустил «кружок» Twilight Frontier, авторы Eternal Fighter Zero. Это была первая трехмерная игра группы, и все же она удалась на славу. В ней герои аниме Higurashi no Naku Koro ni по пустяковому поводу решают разбиться на пары и выяснить отношения в сражениях двое на двое. Надо сказать, что и в основе аниме лежит додзинси-игра, поэтому энтузиасты быстро нашли общий язык. А потом – патчи, популярность, дополнение Higurashi Daybreak Kai и, в этом году, официальный релиз на PSP.









FAQ

Популярные вопросы об аниме

Вы все время пишете про аниме для мальчиков. А посоветуйте хорошие сериалы для девочек?
Недавно в обзоре свежих аниме мы рассказывали про Shugo Chara! – модный и трогательный сериал про девочку, которая на вид смелая и независимая, а в душе – пугливая и ранимая. Вот она и отправляется разбираться в своих чувствах, а заодно – знакомиться с мальчиками и сражаться с мировым злом. Также хочется отметить Pretty Cure – современный аналог SailorMoon, а из совсем свежего вспоминается Skip Beat! – сериал о девушке, которую предал возлюбленный. Тогда она постриглась, покрасилась и решила отомстить, превзойдя его в шоу-бизнесе.

Почему вы считаете, что One Piece лучше, чем Naruto и Bleach?
Для начала, не только мы так считаем. One Piece и в Японии гораздо популярнее своих конкурентов. А причина здесь, по большому счету, одна. Мангака Эйитиро Ода придумал самый волшебный и в то же время цельный, живущий по собственным законам мир. Художник горазд на выдумки, в каждую главу он умудряется напихать столько героев, событий и шуток, что хватит на сезон обычного сериала. Или даже на два.



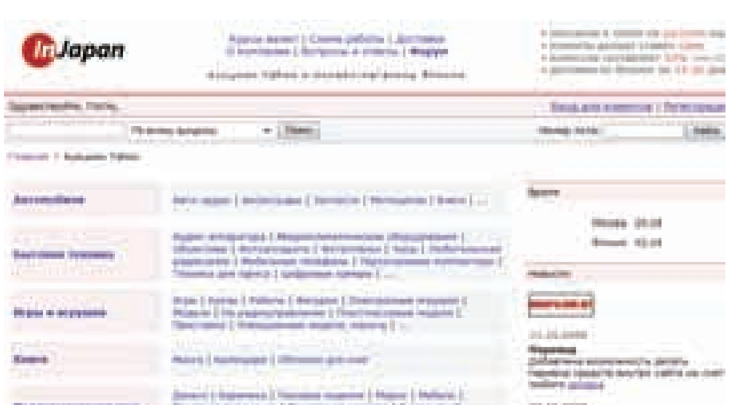
Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
InJapan
Адрес:
http://injapan.ru
Язык:
русский

InJapan

Как мы писали в прошлом номере, подавляющее большинство японских интернет-магазинов не отправляет товары за рубеж и не работает с нашими средствами оплаты. Что делать? Очень просто – найти кого-то, кто купит товар в Японии и пришлет вам по почте. Эту функцию взяли на себя специализированные компании, и InJapan – одна из них. Схема работы следующая: вы заводите деньги на счете, выбираете товар и отправляете запрос. Сотрудники японского офиса приобретают товар и отправляют вам посылкой. InJapan среди конкурентов отличает профессионализм и удобство работы, ориентированность на русского покупателя, разумная комиссия и (внимание!) полный доступ к японскому аукциону Yahoo!, автоматически переведенному на русский язык.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Новое поколение

Материнские платы Gigabyte на чипсете Intel X58

Наступает новая эра процессоров Intel, и многие производители материнских плат уже выпустили анонсы своих моделей. Gigabyte представила два варианта системных плат для процессоров Intel Core i7. Модели GA-EX58-EXTREME и GA-EX58-UD5 построены на чипсете Intel X58 и поддерживают массу интересных возможностей. На плате размещено шесть разъемов DIMM для установки модулей памяти. Наиболее продвинутым пользователям стоит задуматься о приобретении трех идентичных планок памяти разом, так как плата обучена работе в трехканальном режиме. Для должного количества FPS в шутерах нового поколения можно задействовать три разъема PCI-Express X16 2.0, причем платы поддерживают как технологию NVIDIA SLI, так и ATI CrossFIreX. Есть здесь и функция автоматического разгона системы. Все параметры работы процессора и компонент системы удобно скомпонованы, фирменное программное обеспечение беспрерывно следит за рабочей температурой и в случае перегрева моментально снижает частоты. Таким образом, даже неопытные пользователи могут выжать максимум из своего железа. Поступление в продажу ожидается в самое ближайшее время.

Игры и сантиметры

Компьютер Acer Aspire X3200

Кто сказал, что игровая станция – это громоздкий системный блок, который никуда не помещается, шумно работает и требует внимания каждую минуту? Компания Acer доказала, что это не так, выпуском игрового компьютера Aspire X3200. В системный блок размером с типичную barebone-систему инженеры уместили многоядерный процессор AMD, современную материнскую плату и жесткий диск емкостью один терабайт. Объем памяти может быть увеличен до 4 гигабайт. Процессор можно также выбрать любой, из многоядерного арсенала AMD, вплоть до топовых версий Phenom X4. С видеосистемой все интереснее. По умолчанию в компьютере есть интегрированная графическая плата GeForce 8200, однако тот, кому ее мощности не хватит, может купить дополнительную видеокарту, с условием, что она низкопрофильная. Другой вопрос – найдется ли производительная карточка в столь редком дизайне. Зато нельзя не отметить демократичную цену новинки – от 13 до 19 тысяч рублей, в зависимости от выбранной конфигурации.





Компьютер-паук

Оригинальный корпус JCP Spider

Фанатам комикс-героя «Человека-Паука» определенно стоит обратить внимание на новинку от Jet Computers – системный блок Spider. Он выполнен в оригинальном дизайне, что прекрасно видно на фотографии. Но это еще не все. Умный системный блок собирает информацию с термодатчиков, и чем сильнее нагреваются компоненты ПК, тем краснее становятся диоды, установленные на передней панели. В начале работы, пока система еще «холодная», они кристально-синие. Новинка не просто приятно выглядит, но и удобна при сборке компьютера. Винчестеры и оптические приводы инсталлируются без применения отвертки и таким же образом вынимаются. Все острые края аккуратно закруглены, так что даже неопытный пользователь не поцарапает руки при сборке. На передней панели есть традиционные USB-порты и аудиовыходы. Весит алюминиевое чудо всего 6,6 килограмм. Цена и присутствие/отсутствие блока питания внутри пока неизвестны. Продаваться оригинальный корпус будет под маркой Jet Computers, которая в последнее время становится все более популярной в нашей стране.

Игры всерьез

Компьютер ASUS CG6190

Ребята из ASUS не стали долго ждать распространения монстра от Acer и быстро представили достойного конкурента – игровой компьютер ASUS CG6190. Под невзрачным названием скрывается мощная система на базе новой платформы Intel X58 и процессоров Intel Core i7. По желанию пользователя в компьютер может быть установлен процессор Intel Core i7 920 с частотой 2.66 ГГц, более мощная версия Core i7 940 (2.93 ГГц) или вовсе экстремальная модель Core i7 Extreme (3.2 ГГц). Объем оперативной памяти, работающей в трехканальном режиме, может варьироваться в пределах 12 гигабайт. Видеосистема может состоять как из одного графического адаптера NVIDIA или ATI, так и из двух или трех плат, этих же производителей. Одновременно поддерживаются технологии ATI CrossfireX и NVIDIA SLI. Для того чтобы запитать такую систему, нужны два блока питания суммарной мощностью 2 кВт. Возможные параметры жестких дисков, оптических приводов и прочее приводить, думаем, не стоит. И так понятно, что ограничений компьютер практически не имеет. Итоговая цена максимальной конфигурации пока неизвестна, но по своим возможностям игровая система от ASUS заметно обходит Acer Predator. Будет интересно, чем ответит Acer, в свете выхода новой платформы Intel.





Четкие дюймы

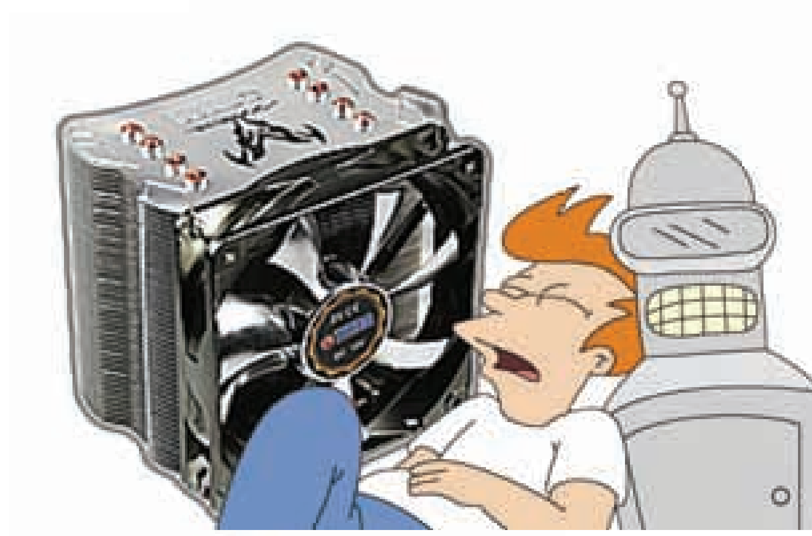
Плазменная панель Panasonic VIERA TH-R65PY800

Все красоты современных игр способна в полной мере отразить новая плазменная панель Panasonic Viera TH-R65PY800. В 65 дюймах уместилась масса новых технологий и функций. Например, нашла себе место фирменная разработка Panasonic Real Black, заметно увеличивающая уровень статической и динамической контрастности. В этой панели он составляет 1000000:1 и 30000:1 для динамической и статической соответственно. Технология Digital Cinema Colour позволяет охватывать 120% цветового пространства, предусмотренного форматом HDTV. Дополнительно, телевизор оснащен картридером, и благодаря разработке 480Hz Shield-Field Drive увеличивает четкость изображения даже снимков небольшого разрешения и далеко не самого лучшего качества. В продаже новая панель Panasonic Viera TH-R65PY800 появится совсем скоро, и ее смело можно рекомендовать практически всем, так как она прекрасно справится с HDTV-фильмами, видеоиграми и даже неплохо выступит в качестве проигрывателя фотоснимков.

Двустороннее охлаждение

Кулер Titan Genrir

Успела похвастаться собственной разработкой для процессоров Intel Core i7 и компания Titan. На ее сайте появилась информация о кулере Fenrir, разработанном специально для нового поколения процессоров Intel. Правда, модель будет универсальной и отлично подойдет для всех актуальных платформ AMD. Система охлаждения построена с использованием популярной технологии H.D.T. (Heat-pipe Direct Touch). Иными словами, теплоотводные медные трубки касаются непосредственно пластины процессора и стыковочная пластина не используется. Скорость вращения вентилятора автоматически регулируется в диапазоне 800-2200 об/мин, а оригинальное боковое расположение кулера способствует одновременно оттоку горячего воздуха от модулей памяти и выводу его за пределы корпуса. Ориентировочная розничная цена новинки пока неизвестна, зато ходят слухи, что Titan также готовит более серьезную (и куда более шумную) разработку для оверклокеров.





Забавно и недорого

Монитор LG W2271TC

Южно-корейская компания LG Electronics решила выпустить недорогой монитор, который совместит в себе сразу несколько устройств. Новинка под названием W2281TC имеет диагональ экрана 22-дюйма, оснащена встроенным микрофоном и веб-камерой высокого разрешения. С ними можно работать даже без установки драйверов и программ, функция активируется нажатием всего одной кнопки. Другая интересная возможность – клавиша «Fun Key». Она позволяет видоизменять изображение на дисплее, накладывать забавные рамки, менять цветовую гамму и многое другое. Игрокам понравится возможность трансформации картинки в формат 4:3, которую поддерживают все игры, старые и новые. Также отметим высокий уровень контрастности – 20000:1 и минимальное время отклика – 5 мс. В продаже новинка появится уже в ближайшие недели.





ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Снижая обороты

Тестирование кулеров для платформы Intel

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Трудно поспорить с тем, что главная функция кулера – обеспечивать достаточное охлаждение процессора, не допускать перегрева. Минимальная температура всегда была показателем эффективности работы кулера. Что изменилось за последние годы? Процессоры стали мощнее, быстрее, но требования к системе охлаждения, наоборот, снижаются. Лет пять назад с процессора можно было снять кулер, подождать около минуты и увидеть сгорающий кристалл. К такому результату мог прийти и начинающий пользователь, если он при сборке системы не слишком плотно закрутил крепежи радиатора и недостаточно аккуратно нанес слой термопасты. Сами же кулеры должны были быть мощными, особенно те, что устанавливались на топовые модификации процессоров. До сих пор вспоминается легендарная модель Thermaltake Volcano 6 Cu+, которая позволяла выжимать максимум из процессоров AMD, однако скорость ее работы составляла фантастические 7000 об/мин! Это сравнимо со скоростью работы двигателя спортивного автомобиля или современного жесткого диска. На максимальных оборотах издаваемый им шум был похож на работу пылесоса (без преувеличений!). Но ведь это не помеха для настоящего оверклокера, верно? Нынешний тест рассчитан как раз не на ортодоксальных адептов разгона, а на обычных пользователей, которым нужна стабильная работа, простая инсталляция и минимальный уровень шума.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

CoolerMaster Hyper Z600
GlacialTech Igloo 5063E
Ice Hammer IH-4405
OCZ Vendetta 2
Scythe MiniCooler
Thetmaltake V1ax
Titan TTC-NK34TZ
ZALMAN CNPS9700 LED

Методика тестирования

Все рассмотренные в тесте модели устанавливались в системный блок. Его конфигурация приведена ниже. Первый тест был «жизненный», в котором после старта системы сначала минут десять работали офисные приложения, а после запускался Crysis на максимальных настройках. Игра длилась порядка получаса, после чего фиксировалась итоговая температура. Если она превышала критичные отметки – это отмечалось в тесте. Во всех остальных случаях результат на оценку не влиял. Главным был второй тест. После старта системы сразу же запускался пакет Everest Ultimate 4.5, в котором мы выбирали стресс-тест компьютера. В этом режиме все ключевые компоненты ПК работают на 100%, кроме видеоплаты. Программа строила график температуры процессора, чипсета и других составляющих компьютера. Мы фиксировали температуру каждые 2 минуты в течение первых 30 минут стресс-теста. Полученные данные вносили в таблицу, и уже по ним строили итоговый график. Если посмотреть на конфигурацию тестового стенда, то можно увидеть, что мы не стали выбирать самые производительные комплектующие. Полагаем, что таких компьютеров у наших читателей немало, и именно для них мы будем выбирать кулер. Поэтому в тесте участвуют как недорогие модели, без интересных особенностей, так и весьма оригинальные системы охлаждения. Наша цель – выявить стабильную и стоящую своих денег систему охлаждения, с минимальным уровнем шума и наиболее простую в установке и эксплуатации.

CoolerMaster Hyper Z600

Несколько лет назад об этом можно было только мечтать – полностью бесшумная система охлаждения. Да, эта модель обходится без использования вентиляторов! Основа радиатора классическая – алюминиевая пластина толщиной примерно 7 мм. Сердцевина – медная, от нее отходят теплопроводные трубки. Внешне они выглядят, словно сделаны из алюминия, но вполне возможно, что сердцевина трубок – медная. Над основанием возвышается гигантский 125-миллиметровый алюминиевый радиатор. Наши тесты подтвердили – все работает стабильно без сбоев, причем далеко не на самом слабом процессоре Intel. Система абсолютно бесшумна, так как лишена каких-либо подвижных частей. Увлеченные оверклокеры могут сделать из нее настоящий холодильник, установив два вентилятора, – конструкция это позволяет, но в комплекте с радиатором они не идут. В этом случае один из них устанавливается сбоку, ближе к кассете жестких дисков, а второй – на выдув теплого воздуха за пределы корпуса. Работает такая связка идеально, но уже не бесшумно. У этой пассивной системы охлаждения есть два значительных недостатка. Первый – весьма серьезная цена, она превышает стоимость многих кулеров для процессоров Intel. Второй, еще более неприятный момент, – чересчур высокий радиатор. Для того чтобы он уместился в нашем корпусе, нам пришлось снять боковую стенку. Скорее всего, это придется сделать многим. Поэтому максимально эффективным он будет только при работе в широком и объемном системном блоке.



75$

4

+ Бесшумный
– Слишком громоздкий

GlacialTech Igloo 5063E

Для сравнения мы включили в тест самый недорогой кулер. Конечно, можно найти вентилятор и за пять долларов, но мы не рискнули. Фирма GlacialTech появилась на рынке очень давно, и уже 5-6 лет назад предлагала сравнительно недорогие и тихие «вертушки» для AMD Athlon. Многие, кому надоедал вой «пылесосов» Thermaltake Volcano, с радостью переходили на тихие и очень доступные GlacialTech Igloo. Новинка Igloo 5063 неплохо справилась со всеми тестами, рабочая температура процессора во время тестов не превысила 59 градусов, а в офисном режиме держалась и вовсе на уровне 50 градусов по Цельсию. Есть и недостатки. Это далеко не самый тихий кулер в нашем тесте: 2000 оборотов в минуту были бы рекордом много лет назад, но сегодня это довольно высокая скорость. Конечно, она обеспечивает достаточное охлаждение и компенсирует небольшую площадь рассеивания радиатора, но адепты тишины будут расстроены. Другой вопрос, что приобрести за такие деньги эффективную и тихую систему охлаждения невозможно. Поэтому, если бюджет ограничен, рекомендуем приобретать в первую очередь продукцию известных и проверенных временем фирм, к которым можно отнести GlacialTech. В противном случае есть все шансы купить тихий, но не слишком эффективный кулер, который приведет к постоянным перебоям в работе.



Лучшая покупка

10$

5

+ Отличное сочетание цены и эффективности
– Шумноват



40$

4

+ Практически бесшумный
– Чересчур громоздкий

Ice Hammer IH-4405

Громоздкий радиатор с активным охлаждением. Трудно назвать эту модель удачной. Она всего на несколько миллиметров ниже пассивного CoolerMaster и в наш корпус поместилась с большим трудом. Это неудачное решение, так как при соприкосновении радиатора со стенками корпуса (тем более – прямом касании) происходит резонанс и повышается уровень шума. Поэтому покупать такой кулер стоит, если у вас действительно большой корпус и мощный процессор.
В комплекте идет регулятор скорости вращения, который позволяет производить регулировку в диапазоне 1000-2000 об/мин. На тысяче вентилятор действительно не слышно. Конструкция классическая: медная посадочная пластина и множество алюминиевых ребер, выдающихся на 113 мм вверх. Производитель заявляет о максимально простой установке, и это на самом деле так. Посадочная платформа крепится к материнской плате пластиковыми штифтами. Однако кулер в этом случае после установки немного провисает, снижая эффективность охлаждения. Мы немного подкрутили винт, крепящий посадочную пластину к радиатору, – помогло, но незначительно. Увы, в целом эта конструкция неудачна.

OCZ Vendetta 2

Реинкарнация известной модели от OCZ. Разработчики одними из первых применили прямой крепеж теплоотводных трубок к корпусу процессора без использования переходной пластины. Технология хорошо себя зарекомендовала, она выглядит наиболее перспективной по сравнению с остальными способами крепления. Особенность этой модели: выгнутые пластины радиатора. По словам инженеров, они создают завихрения в момент прохождения воздуха. К сожалению, среди нас нет специалистов по аэродинамике, и оценить данное изобретение по достоинству мы не можем. Тем не менее, разработка достаточно оригинальная. Новая версия Vendetta 2 показала себя с самой лучшей стороны, охладив процессор до 43 градусов Цельсия. Отличается новинка от предыдущей модификации еще и большим вентилятором. Ее не установишь в barebone-систему, однако в нашем корпусе OCZ Vendetta 2 поместилась великолепно.
Рабочая скорость вентилятора – от 800 до 1500 об/мин. На минимальной скорости его почти не слышно. К сожалению, в комплекте нет регулятора оборотов, поэтому приходится либо использовать программные средства, либо приобретать дополнительный контроллер. Нам очень понравилось, что разработчики удачно выбрали размеры радиатора, длины теплоотводных трубок, установили качественный и тихий вентилятор. Результаты тестов наши слова подтверждают.

72$

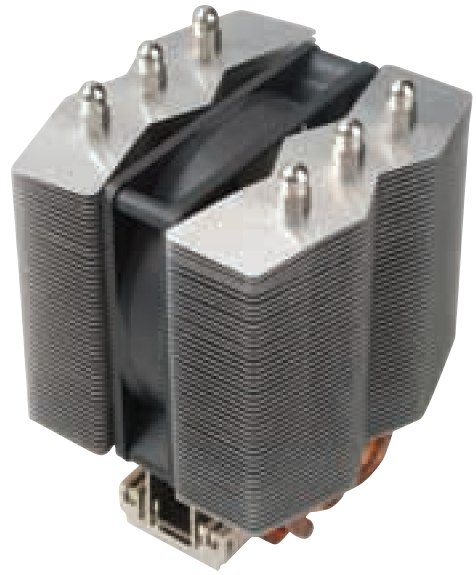


3

+ Компактный и эффективный
– Отсутствие регулятора оборотов

Scythe Mine Cooler

Кулер среднего класса с достаточно удачной конструкцией. Причем, небольшого размера, так что можно порекомендовать его практически всем пользователям, а не только обладателям громоздких ящиков формата Full ATX. Тесты показали неплохую среднюю температуру на уровне 53 градусов.
Есть тут и малозначительные недостатки. Как видно на фото, медная теплопроводная пластина крепится к трубкам – это уже не самая совершенная технология крепления, гораздо эффективнее, если трубки вступают в непосредственный контакт с корпусом процессора. На алюминиевой подставке держится 90-миллиметровый вентилятор. Его окаймляют два радиатора. Сомнительное решение. Грубо говоря, теплый воздух накапливается как в левой части, так и в правой. Гораздо выгоднее выглядят системы с большими радиаторами, где один кулер направляет воздушный поток через лопасти, а второй выводит его за пределы системного блока. Здесь же решение не столь удачное. Не понравилось и крепление к материнской плате старого образца. Пусть оно надежное, но инсталлировать кулер достаточно сложно, и невозможно это сделать без съема материнской платы. В целом, учитывая нормальные показатели тестов, компактные размеры и адекватную цену, кулер получает хорошую оценку, однако до победы ему еще очень и очень далеко.



48$

3

+ Интересная цена
– Спорное размещение радиаторов и кулера



64$

5

+ Большая часть кулера выполнена из меди
– Отсутствие регулятора звука

Thetmaltake V1ax

Яркий и необычный кулер. Интересно, что в технических характеристиках было заявлено, что используется медь и алюминий. Однако внешне, как видно на фото, он целиком серебристый и, судя по небольшому весу, целиком выполнен из алюминия. Для чистоты эксперимента мы решили проверить, из какого материала сделан кулер. Недолго думая, при помощи острого ножа сняли верхний слой металла с ребер, теплопроводных трубок и основания. Оказалось, что контактная пластина и теплопроводные трубки выполнены из меди, однако покрыты чем-то сверху. С какой целью – совершенно непонятно, особенно когда серьезные оверклокеры до блеска полируют основание пластины, контактирующей с процессором. Крепление не шибко удобное, установить кулер без снятия материнской платы невозможно. Пользователю доступна регулировка скорости вращения от 1300 до 2000 оборотов. К сожалению, контроллера скорости в комплекте не поставляется. Настраивать этот параметр придется программно. Результаты теста вполне адекватны, однако, на наш взгляд, кулер больше производит впечатление внешне, нежели эффективно работает. Если экстерьер системы охлаждения для вас важнее температуры процессора – есть смысл приобрести эту модель. В противном случае мы рекомендуем обратить внимание на другие модели, от той же Thermaltake.

Название	CoolerMaster Hyper Z600	GlacialTech Igloo 5063E	Ice Hammer IH-4405	OCZ Vendetta 2	Scythe Mine Cooler	Thetmaltake V1ax
Материалы:	алюминий, медь	алюминий	алюминий, медь	алюминий, медь	алюминий, медь	алюминий, медь
Регулятор оборотов:			есть			
Совместимость:	AM2, Socket 940, Socket 939, LGA775	LGA775	AM2, Socket 940, Socket 939, LGA775	AM2, Socket 940, Socket 939, Socket 754, LGA775	AM2, Socket 940, Socket 939, Socket 754, LGA775	AM2, Socket 940, Socket 939, Socket 754, LGA775
Скорость вращения:		2000 об/мин	1000-2000 об/мин	800-1500 об/мин	1500 об/мин	1300-2000 об/мин
Уровень шума:		20 дБ	19-32 дБ	20-32 дБ	22 дБ	16-24 дБ
Количество вентиляторов:		1	1 (опционально 2)	1	1	1
Подсветка:						есть
Высота:	157 мм	63 мм	149 мм	144 мм	137 мм	145 мм
Высота радиатора:	125 мм	36 мм	113 мм	112 мм	112 мм	121 мм

Titan TTC-NK34TZ

Скромный и недорогой кулер от Titan. В нем применено немало интересных решений, что и дало повод поставить его в тест более серьезных систем охлаждения. Хочется отметить очень удачное крепление. Снизу к материнской плате цепляется стандартная пластиковая платформа, а сам кулер с пластиной крепится к ней удобными винтами. Не нужно мучиться с отверткой, как в случае со штатным креплением Intel. Очень понравилось то, что кулер крепится горизонтально. Если его установить так, что вентилятор расположится ближе к отсеку с жесткими дисками, то воздух будет довольно активно выводиться за пределы корпуса. Во-вторых, явный плюс этого кулера – небольшие размеры. Его высота всего 136 мм. Другая оригинальная находка – крепление самого вентилятора. Он держится на двух алюминиевых скобах, каждая из которых вставлена в радиатор, но при этом используются резиновые вставки, чтобы смягчить работу и уровень шума. Для своей стоимости это отличная система охлаждения, не самая шумная и достаточно эффективная.

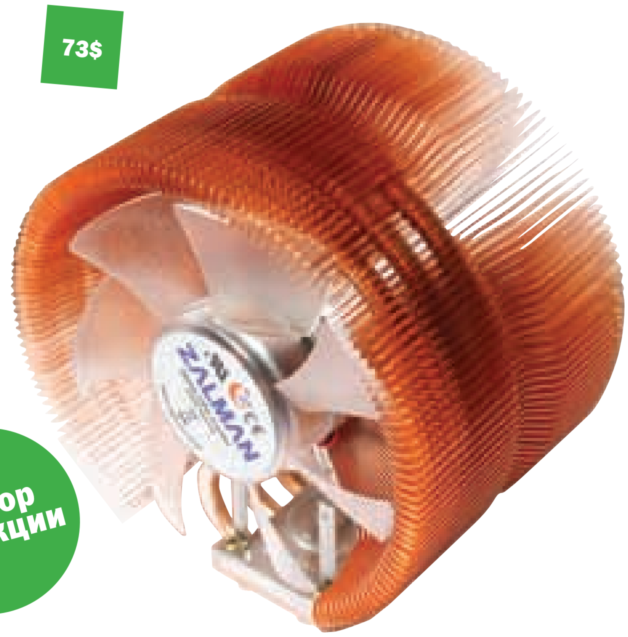
18$



4

+ Удобное крепление
– Не самый тихий кулер в тесте

73$



Выбор редакции

ZALMAN CNPS9700 LED

Старая и известная модель Zalman. Определенно победитель нашего теста! В чем секрет? Рекордно низкая температура, минимальный уровень шума, удобный регулятор оборотов, красивый внешний вид и очень удачная конструкция. Корпус радиатора целиком выполнен из меди, из алюминия здесь лишь крепеж, но он никакой роли в охлаждении системы не играет. Крепление кулера классическое, не слишком удобное, но подобным недостатком обладает масса других моделей. Очень понравился регулятор оборотов – провод, которым он соединяется с пропеллером, достаточно длинный. Вывести регулятор можно как на заднюю стенку системного блока, так и на боковую. Еще проще положить его сверху! Обороты регулируются в очень широком, по современным меркам, диапазоне – от 1250 от 2800 об/мин. На небольших оборотах вентилятор едва слышно, на максимуме – очень даже, но на такой скорости он легко справится и с серьезно разогнанным процессором. Внешний вид не сможет передать фотография. В процессе работы он приятно светится синим цветом, да и цельномедный корпус выглядит приятно.

4

+ Отменные показатели в тестах
– Нескромные размеры

Titan TTC-NK34TZ	ZALMAN CNPS9700 LED
алюминий, медь	медь
	есть
AM2, Socket 940, Socket 939, Socket 754, LGA775	AM2, Socket 940, Socket 939, Socket 754, LGA775
2200 об/мин	1250-2800 об/мин
27 дБ	19-35 дБ
1	1
есть	есть
136 мм	142 мм
79 мм	112 м

Выводы

Тесты показали, что для стабильной работы вполне можно обойтись и недорогим кулером. Если нет необходимости в разгоне и нет желания приобретать самые мощные версии процессоров, то вполне достаточно вентилятора и за 10 долларов. Таким образом, можно даже сэкономить, по сравнению с боксовой модификацией – той, что поставляет Intel в коробке. Именно поэтому нам очень понравился GlacialTech Igloo 5063E, который при минимальной стоимости очень удобен, невелик и показывает достойные результаты в стресс-тестах. Ну а победителем, конечно же, стал лучший кулер, которым является ZALMAN CNPS9700 LED. Выполненный целиком из меди, использующий ряд фирменных технологий Zalman, он полностью отрабатывает свою стоимость. Адептам тишины также рекомендуем обратить внимание на Cooler Master Z600.



Кирилл Аврорин

Цифровое преимущество

Нетбук Lenovo S10

Совсем скоро уже не останется производителей портативных компьютеров, которые бы не выпустили собственную модель нетбука. Скромный эксперимент ASUS взорвал рынок и превратился в настоящую гонку технологий. Сегодня уже все основные компании имеют в своем арсенале хотя бы одну модель ультракомпактного, современного и недорогого компьютера. Очередная яркая и необычная новинка – нетбук Lenovo S10. До его выхода ходили разные слухи, как хорошие так и не очень. Теперь есть возможность объективно взглянуть на эту модель от известного производителя дорогих ноутбуков Lenovo.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Atom 1.6 ГГц
Память:
от 1 до 1.5 Гбайт DDR2 667 МГц
Жесткий диск:
160 Гбайт
Экран:
10.2", 1024x600 точек
Графика:
Intel GMA950
Операционная система:
Windows XP
Батарея:
Li-Ion, время работы до 3 ч
Размеры:
250x183x27.5 мм
Вес:
1.2 кг

Готовясь к тестированию очередной новинки от Lenovo, мы ожидали увидеть технологичный нетбук с фирменными особенностями, безупречным качеством сборки и высокой ценой. Не будет преувеличением сказать, что на первый взгляд он вызывает те же эмоции, что и очередная новинка Apple. Приятный корпус белого цвета, аккуратные клавиши в тон, надписи на кнопках, нанесенные современным шрифтом. Горизонтальные грани корпуса Lenovo S10 пересекаются под прямым углом, а вот вертикальные – аккуратно закруглены. Порты расширения и дополнительные входы расположены столь ненавязчиво, что, кажется, их просто нет. На самом деле здесь есть сетевой LAN-адаптер, видеовыход, два USB, слот для карточек расширения памяти и аудиовыходы. Собственно, есть ли у Lenovo S10 что-то еще, кроме отменной внешности и продуманного расположения портов расширения?

Есть, и немало! Упомянутых выше фирменных особенностей ноутбуков Lenovo обнаружить не удалось. Это такой же ладный и идеально собранный компьютер, но он явно отличается от остального модельного ряда Lenovo. Маленький, легкий, светлый с современным дизайном. Хороший шаг вперед для компании и удачное расширение модельного ряда.

Не подвели разработчики и в техническом плане. От многих конкурентов Lenovo S10 выгодно отличает большой 10-дюймовый дисплей. В этом классе устройств принято делать размер экрана 8.9". Другое важное конкурентное преимущество – полноценный 160-гигабайтный жесткий диск с интерфейсом SATA. Нехватка дискового пространства для нетбуков проблема известная, многим приходится ее решать совсем уж нетривиальным способом – покупкой емкой SD-карточки или USB-накопителя. Здесь такой проблемы не существует. Даже если вам не хватит 160 Гбайт, в ближайшем будущем накопитель можно будет сменить, благо объемы SATA-дисков растут значительно быстрее, нежели накопителей другого типа – в частности SSD, которые установлены в других нетбуках.

Как это ни удивительно, приятно порадовало качество звука встроенных динамиков. Несмотря на свои скромные характеристики (наверняка всего несколько ватт мощности), они демонстрируют яркий, живой звук, особенно если не увлекаться громкостью и увеличением низких частот. Скажем, посмотреть фильм или поиграть можно так, что даже не захочется подключать к Lenovo S10 внешние динамики.

Нам также пришла мысль, что Lenovo S10 – это один из лучших игровых нетбуков. Парадокс? Мы не стали запускать на нем Crysis и тестировать в 3DMark, очевидно, это не для него. Но он запросто справится с игрушками прошлых лет, особенно если они поддерживают широкоформатное разрешение. В пользу именно этой модели также говорит наличие большого жесткого диска и широкая диагональ экрана. Нам понравились цветопередача и высокая контрастность дисплея, это неплохо для игр, где преобладают темные тона. Экран оснащен антибликовым покрытием. Ну и, наконец, еще один важный фактор – удобная клавиатура с большими кнопками. Здесь Lenovo выступил на все сто: клавиши имеют не большой, но и не маленький уровень хода, нажатия сопровождаются приятными еле слышными щелчками, а игроки обязательно оценят раскладку, приближенную к «настольному» варианту. Если вы не придерживаетесь принципа играть только в самое-самое новое, то Lenovo S10 может стать отличным вариантом, чтобы вспомнить старые проекты. А благодаря минимальным размерам и весу, запустить их можно будет где угодно – хоть в метро, хоть в институте.



590$

\+ большой объем памяти и жесткого диска
отличный экран

– не слишком качественный материал верхней части корпуса

Выводы

Lenovo выпустила нетипичный продукт – яркий, компактный и весьма функциональный нетбук. Надо признать, что в своем большинстве такие компьютеры однотипны: тестировать подряд 6-7 моделей не так уж интересно. Многие производители ориентируются на цену, и их тоже можно понять – такова суть этого класса. Специалисты Lenovo, наоборот, в первую очередь внимание уделяли подбору комплектующих. Именно поэтому у них получится полноценный компьютер, который практически ничем не уступает среднестатическому ноутбуку. Пусть он не потянет мощные игрушки с крутыми шейдерами, но офисные приложения, интернет-сайты и графические редакторы он будет раскрывать за считанные секунды. Это модель для тех, кому нужен полноценный портативный ПК, а не максимально дешевый нетбук.


6 кадров
СТС
улыбнись шесть раз подряд!
смотри
каждые выходные



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Крепкая баранка

Руль Saitek R440 Force

Игровые контроллеры, в частности рули, давно уже достигли пика своего развития. Придумать что-то кардинально новое и при этом остаться в рамках разумной розничной цены практически невозможно. Одно время продавался сверхдорогой комплект, состоящий практически из настоящего автомобильного руля, педалей и коробки передач. Проблема в том, что те, кто могут себе позволить такой комплект, могут позволить и неплохой спортивный автомобиль. Да и современные игры, несмотря на все графические красоты, не обеспечивают должного уровня реализма. К примеру, один из протестированных нами рулей с педалью сцепления оказался не очень удачным, так как ни одна игра толком не рассчитывает момент выжимки сцепления и переключения передачи. Также нет особой необходимости в ручке КПП – вполне достаточно подрулевых лепестков, которые есть практически у каждой модели. Поэтому реальную ценность представляют рули, которые за небольшую сумму предлагают нормальную комфортную игру.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
проводной руль
и педали

Обратная связь:
есть

Материал:
резина, пластик

Количество кнопок:
6

Интерфейс:
USB

Угол поворота рулевого колеса:
180 градусов

Цена этого комплекта от Saitek – даже чуть меньше 100 долларов. Вполне неплохо для массивного рулевого колеса и педального узла. С подключением никаких проблем не возникло – компьютер сразу же опознал руль, достаточно было лишь установить драйвера, поставляющиеся в комплекте, и маленькую программку для калибровки осей контроллера. В играх с настройкой все хорошо. Мы протестировали руль в Test Drive Unlimited, TOCA: GRiD и старом, проверенном временем NFS: Porsche Unleashed. Новые серии NFS запускать не стали – они не настолько реалистичны, чтобы можно было качественно протестировать достаточно серьезный комплект из руля и педалей.

Но начнем все же с внешнего вида контроллера. Рулевое колесо толстое, с хорошим резиновым покрытием. Оно слегка шершавое, поэтому удобно лежит в руках, не скользит даже после часа-другого игры, его легко вращать. За это разработчикам определенный плюс. Еще одно немаловажное достоинство – мощная струбцина крепления к поверхности стола. Она, конечно, довольно массивная, зато крепится практически намертво, и даже самые активные игроки не смогут сорвать руль во время особо крутых виражей. У нас, по крайней мере, это так и не получилось, хотя есть среди нас весьма азартные ребята. В целом, руль оставил очень приятное впечатление. Да и сам корпус достаточно крепкий и удобный, а если все же вам удастся сорвать его с креплений и он упадет на пол, с ним явно ничего не случится. Функция обратной связи тут не слишком мощная, но мы бы не стали записывать это в недостатки. На наш взгляд, если цель игры – получить удовольствие и показать хороший результат, то обратная связь нужна только для того, чтобы чувствовать силу заноса автомобиля и дорожное покрытие. В этом случае при использовании руля вы получите реальное преимущество над противником. А если обратная связь просто-напросто вырывает колесо из рук, то это, конечно, позволит через годик накачать неплохие мышцы, но о рекордах и красивых победах придется забыть. Поэтому такой уровень отдачи, который реализован в Saitek, – на наш взгляд, оптимален.

Педальный узел выполнен весьма оригинально: небольшая платформа, на ней крепление, на котором как бы «висят» педали. Если честно, то после реального автомобиля было очень непривычно. Они создают минимальное усилие, и трудно чувствовать необходимый уровень газа или тормоза, когда педали фактически висят в воздухе, а не крепятся к панели. Но к этому еще можно привыкнуть, а вот привыкнуть к маленькой панели не получится. Резкие нажатия приводят к ее смещению, особенно если она стоит на ламинате или любом другом скользком покрытии. Поэтому играть с этим комплектом лучше на ковре, иначе ошибки неизбежны.

В играх руль оставил о себе очень приятное впечатление. Его легко можно повернуть, как на большой, так и малый градус. Колесо требует некоторого усилия для поворота, оно не болтается, как во многих дешевых моделях. Обратная связь дает прочувствовать дорожное покрытие, это было хорошо заметно во всех трех играх. Даже в крутых поворотах, где требовалась ювелирная работа рулем и педалью газа (фактически, дрифт), отдача была именно такой, какая и требовалась. Не слишком большой и не слишком малой. Многие рули начинают трястись, когда у автомобиля слишком большая скорость, и это, разумеется, неправильно, особенно с учетом того, что гонки проходят на специально подготовленных спортивных машинах и трассах. Здесь такого неприятного эффекта не наблюдалось.

100$



\+ хороший материал рулевого колеса
крепкая струбцина руля

– не слишком удачная конструкция педального узла

Выводы

Комплект вполне стоит своих денег, а именно это так важно в нынешнее время. Нет смысла платить за ненужные функции, вроде сцепления, которое толком не испробуешь в современных играх. Лучше на самом деле скопить денег на настоящую машину и уже ни в чем себе не отказывать. Среди современных игр вообще не так много симуляторов, а для тех, что есть, лучше подойдет обычный качественный руль с хорошей обратной связью и крепким педальным узлом. Единственный заметный минус этого комплекта в том, что необходимо привыкнуть к педалям (если вы до этого пользовались другой моделью или владеете автомобилем), и использовать его исключительно на ковре или любом негладком покрытии. В таком случае никаких проблем не возникнет, а игра будет приносить удовольствие и новые рекорды.



Мама вернётся
в новогоднюю ночь!
Смотри премьеру сериала
Папины
дочки
www.ctc-tv.ru
31 декабря
в 23:30
Реклама



Камера для PSP



Споры о том, как будет выглядеть следующая версия Playstation Portable, начались еще до выхода первой, «толстушки». Чего только не придумывали любители гаджетов! Они добавляли в консоль GSM-модуль, второй аналоговый джойстик, сенсорный экран… Желание превратить PSP в электронный швейцарский нож вполне объяснимо – всегда найдутся желающие собрать как можно больше необходимых электронных устройств «в один флакон».



ТЕКСТ
Иван Стасов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PSP-300

Разъем:
USB Type-B (mini-USB)
Вес:
15 грамм
Фокусное расстояние объектива:
28 мм
Расстояние до объекта съемки:
40 и более см в обычном режиме, 6-7 см при макросъемке
Зум:
цифровой
Разрешение фотоснимков:
320x240, 480x272, 640x480, 1280x960
Качество видео:
480x272, 30fps
Формат сохранения снимков:
JPEG
Формат сохранения видео:
Motion JPEG
Другое: макросъемка, встроенный микрофон (моно), цифровой зум
Стоимость:
2290 руб.

Однако, история всех рассудила – на данный момент вышло уже три версии консоли, а первым существенным добавлением (если не считать терапевтических мер вроде снижения веса и толщины) стал микрофон в PSP-3000.

Экономически такой подход вполне объясним (достаточно вспомнить печальную участь Gizmondo) – компания снижает издержки. Главный конкурент Sony на рынке портативных консолей, Nintendo, встроила камеры только в новую DSi. Но индустрия периферийных устройств тем временем не стоит на месте – если есть желающие превратить PSP в камеру за дополнительную плату – нужно им помочь.

Почти два года назад в Японии появилась в продаже коробка PSP Chotto Shot!, в которой, кроме UMD с программным обеспечением, лежала крошечка-хаврошечка PSP-300, первая цифровая камера для портативной консоли Sony. Долгое время ходили слухи, что для рынка США выйдет модифицированная и улучшенная версия камеры, однако этого так и не произошло. Тем временем камера появилась в продаже и в Европе, да и «серые» поставки из азиатских интернет-магазинов обеспечили владельцев PSP столь желанным аксессуаром.

Первое, что действительно поражает в камере,– ее миниатюрность. Крошечный серебристый цилиндрик с объективом закрепляется в USB-слоте приставки, причем ее разрешается повернуть на 180 градусов (удобно, если потребуется снимать себя любимого). Находим в меню консоли раздел «камера», и она тут же начинает работу (при условии, что на консоли установлена прошивка не ниже 3.0) – экран PSP превращается в гигантский видоискатель. Тут есть одно большое «но» – на ярком свету (например, разгуливая по городу в солнечный день) ничего не разглядишь. Таковы уж особенности экрана.

Настройки для съемки фото довольно аскетичны – разрешение, баланс белого (автоопределение, съемка при дневном и флюоресцентном свете, а также свете от ламп накаливания), уменьшение/увеличение экспозиции, плюс «спецэффекты»: съемки в режиме «скетч», «игрушечная камера», «искажение» и «текст». Для видео спецэффектов не предусмотрено, зато можно изменить количество кадров в секунду (fps). Зум цифровой, для выбора макро достаточно повернуть черный ободок объектива. Делаем первые снимки (клавиша «спуска» – правый триггер, клавиша просмотра – левый; чтобы попасть в меню настроек, необходимо нажать «треугольник»), записываем видеоролик – они тут же попадают в собственные папки.

Копируем файлы на компьютер, и вот тут вся эйфория заканчивается. От качества фотографий, сделанных камерой, становится натурально плохо – сразу вспоминаешь про 1.3 мегапикселя в спецификации. Качество снимков – даже не вчерашний день, а самое начало эры цифровой фотографии. Количество шумов огромно. В условиях искусственного освещения автобаланс белого с задачей справляется из рук вон плохо: цвета перевираются (вместо насыщенного черного, например, – мутный серый), в картинке преобладают желтые тона. Справедливости ради отметим: когда мы в тех же условиях проверили встроенную 1.3-мегапиксельную камеру в мобильном телефоне, результат вышел схожим. «Спецэффекты» довольно бесполезны – самые забавные результаты выдает режим «скетч». Текст на экране монитора, вопреки ожиданиям, удобней снимать не при настройках «текст», а в обычном режиме.

А вот качество записи видео неожиданно оказывается сносным – разрешение не ахти какое, но эффект достигается за счет количества снимаемых кадров в секунду. Немногие современные мобильные телефоны могут похвастаться подобным, и «бюджетными» их (например, Nokia N95) никак не назовешь.

Почему в дополнительный аксессуар инженеры Sony поставили такую слабую камеру? Объяснение этому одно – устройство изначально позиционируется как несерьезное, «игрушечное». Впрочем, «волшебство момента» удастся поймать даже с помощью столь несовершенного агрегата. В Интернете можно найти немало доказательств – удачные снимки получаются при определенном везении, освещении и правильном выборе предмета съемки.

Наконец наступает черед программного обеспечения, приложения GoEdit!. В Японии оно поставляется на специальном UMD, в Европе дистрибутив можно скачать с сайта http://www.yourpsp.com/goedit/download-en_gb.html и затем установить GoEdit! на консоль (потребуется прошивка не ниже 3.40). Программа позволяет прямо на консоли редактировать снятый материал, будь то фото или видео, вставлять титры, спецэффекты, накладывать звуковые дорожки. Так и представляю себе японскую школьницу, сфотографировавшую подругу на камеру PSP, а затем украсившую фотографию рюшечками, сердечками и надписью «Friends forever!». Редактирование видеороликов намного интереснее, например, титр с подписью «Leto 2008, Belek» можно пускать слева направо, сверху вниз, с растворяющимися буквами, готическим шрифтом и так далее – насколько хватит фантазии и опций в

Чудовищные шумы – бич снимков, сделанных мини-камерой в искусственном освещении.



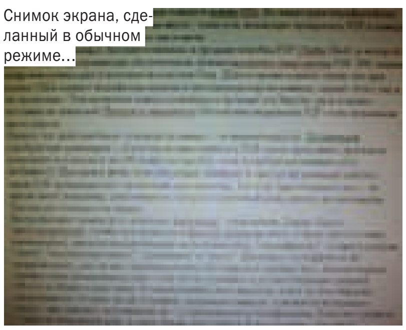
редакторе. Прямо в поездке, в кресле самолета, отредактировать на PSP только что снятый ролик – ведь здорово же!

Кроме того, есть возможность замедленной съемки – у меня, например, отлично получился клип проплывающих над домом облаков. Снимался он более часа, а длится всего ничего, зато как красив вид стремительно проносящихся над домов белых цеппелинов!

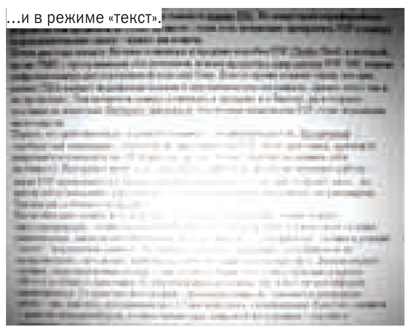
Помимо выбора собственных настроек, в программе есть «заготовки» – готовые фильтры на разные темы. Можно снять ролик про то, как ваш друг рассказывает о родной школе, а затем наложить эффект «Военный репортаж» – на экране приятель будет стоять в дыму, картинка «поплывет», словно ее передают из зоны с плохой связью, на фоне зазвучат выстрелы и канонада. Или снять видео с училкой по физкультуре, выходящей из спортзала, и наложить эффект «Снежный человек» – качество ролика станет совсем жутким, очертания преподавателя еле различимыми, как это обычно бывает на таких случайных записях, а рядом появится стрелочка с титром «Мы нашли йети!». И вот в мечтах мы уже снимаем ролик, который побьет рекорды просмотров на Youtube, но вдруг этот корабль разбивается об айсберг одного-единственного ограничения. Редактировать можно только ролики, снятые через программу GoEdit!, максимальная продолжительность одного видео – 15 секунд. Занавес.

Понятно, что ограничение введено не из каких-то садистских соображений. Скорее всего, консоли будет сложно обработать длинный ролик при большом количестве фильтров. Но все же остается впечатление, что «поманили и бросили».

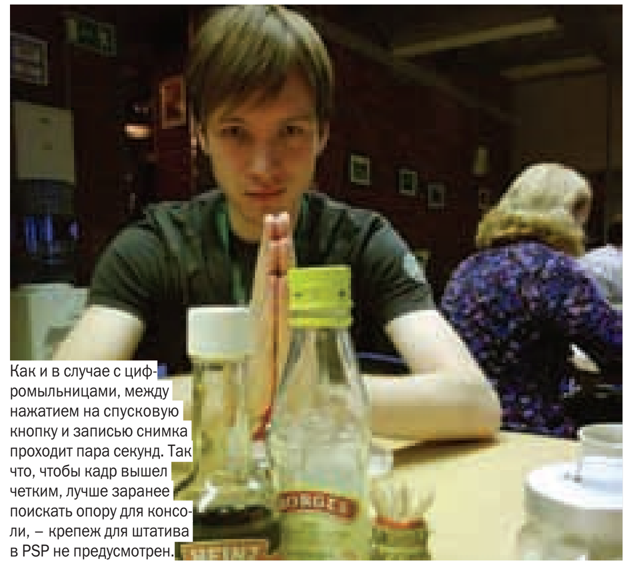
Камера для PSP полностью оправдывает свой «игрушечный» статус и не претендует на соревнование с «продвинутыми» цифромыльницами вроде Canon IXUS 900 TI. Любителям ломографии и забавных гаджетов она наверняка придется по вкусу, хотя чуда ждать не стоит – малютка отнюдь не является идеальным недорогим фотоаппаратом и видеокамерой в одном флаконе. **СИ**



Снимок экрана, сделанный в обычном режиме…



…и в режиме «текст».



Как и в случае с цифромыльницами, между нажатием на спусковую кнопку и записью снимка проходит пара секунд. Так что, чтобы кадр вышел четким, лучше заранее поискать опору для консоли, – крепеж для штатива в PSP не предусмотрен.



Режим «скетч» – моментальное преображение фото до неузнаваемости.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти в форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Mount & Blade



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
TaleWorlds

Симулятор средневекового рыцаря, где вы можете стать разбойником или благородным лордом, сами выбирая себе приключения. На мелкие недостатки быстро перестаешь обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

Fallout 3



Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Bethesda

Несмотря на отсутствие заветных зеленых шестиугольников и наличие режима как-бы-шутера, перед нами все тот же Fallout. Плюс графика, которая и не снилась Black Isle. Плюс музыка, плюс... В общем, один сплошной плюс.

LittleBigPlanet



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.puzzle.2D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Media Molecule

LittleBigPlanet идеальна не только для тех, кто соскучился по старым платформерам, но и для тех, кто хочет от игр новых ощущений. 2008 – год инновационных игр, и LBP возглавляет список таких работ.

Gears of War 2



Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Epic Games

Как сиквел Gears of War 2 совершенно безукоризненна – лучший шутер от третьего лица в мире без всяких «но». Да еще и в co-op! А здешний мультиплеер – подлинная жемчужина Xbox Live и гроза всех конкурентов.

34 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

34 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

34 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

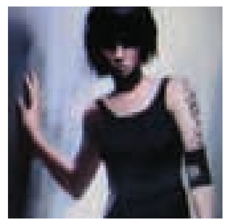
Наталья Одинцова



Театральная труппа Такарадзука известна в Японии и за ее пределами постановками, в которых принимают участие исключительно женщины. Недавно выяснилось, что вслед за спектаклями по «Юной революционерке Утене» и «Версальской розе» дамы готовят к концу февраля 2009 года мюзикл о Фениксе Райте! Потрясение номер один: женственный Феникс! Потрясение номер два: Феникс поет на процессе!!!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Last Remnant, Mirror's Edge

Артем «cg» Шорохов



Странная вышла штука – Mirror's Edge. Игра-сказка, игра-фантом, игра разбитых иллюзий. Как символ можно рассматривать саму Фейт. Разработчики посвятили ей прорву времени и сил, создали отличные дизайны, до мелочей проработали ее внешность и стиль. В Фейт так и хочется влюбиться, но... За классной картинкой – безликий и плоский персонаж. Героиня потеряна, невидима. В стерильном мире нет зеркал.

СТАТУС: Я, Д-503, строитель [Интеграла] **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dead Space, Left 4 Dead

Константин Говорун



Тут вокруг все пишут о Valkyria Chronicles – дескать, купили, прошли, радуются жизни. По сути, это та самая игра, ради которой мы все купим себе по PlayStation 3. Потому что под MGS4 вполне можно взять на время приставку на работе или у друзей. Время от времени захожу в магазин и радуюсь: нормальная лицензионная версия на английском языке свободно в продаже где угодно. Наверное, куплю.

СТАТУС: Кавайный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2

Сергей «TD» Цилюрик



Все консольные релизы осени пылятся на полке с тех пор, как вышла Left 4 Dead. Отстрел полчищ зомби теперь – что вечерний моцион. Оторваться практически невозможно (ждите обзора в следующем номере)! Единственное – отвлекся на официальный чемпионат по Super Smash Bros. Brawl – не мог отказать себе в удовольствии выиграть. Надеюсь, в будущем найдутся игроки, готовые составить мне конкуренцию.

СТАТУС: Испачкался в красном **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead

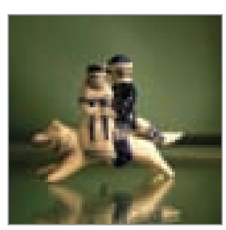
Денис «SpaceMan» Никишин



Все же это была рискованная афера – купить PS3 ради Valkyria Chronicles. Все равно, что пойти «all-in» до «флопа»... Тем радостнее было сгребать потом гору выигранных фишек... Теперь можно смело простить Sega все ее бесконечные провалы. Да, Valkyria Chronicles – игра не идеальная. Расстраивают досадный дисбаланс боевой системы и откровенная игрушечность тамошней войны, но удовольствие, которое она дарит, уникально.

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Valkyria Chronicles

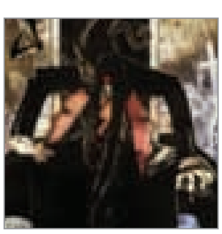
Илья Уралец



Хмм, при ближайшем рассмотрении у Okami нашлось немало общих черт с «Тремя богатырями». Три, если быть точным: своеобразный графический стиль, национальный дух и возможность кормить зверюшек, чтобы с ними подружиться. Авторам «Богатырей» на заметку: коли сериал продолжать будете, можете сделать отсылку шутейную к истории о волке богоподобном.

СТАТУС: Хилый богатырь **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Okami, From Primordial Egg, «Три богатыря»

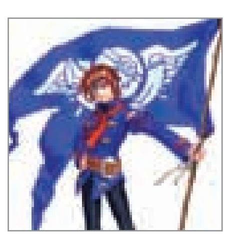
Александр Солярский



Вышла в свет пятая серия Hellsing Ultimate, аниме-сериала, наиболее приближенного к оригинальной манге мэтра Кота Хирано. Страсти в повествовании раскалились до предела, и ждать еще полгода шестую серию было выше моих сил. Поэтому, переборов внутренние разногласия, я взял да и прочел все тома оригинала, которые наши фанаты любезно перевели на русский. Причем, хотелось бы заметить – очень качественно перевели.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dead Space

Алексей «Red Cat» Голубев



С запозданием (если оглянуться на коллег) добрался до Valkyria Chronicles на PS3 и очень быстро понял, что вот она – игра, которую я ждал весь год. Вроде бы, ничего особенного, челюсть от неумеренных восторгов на пол не падает, графика не поражает воображения, развитие сюжета совершенно предсказуемо, но... затягивает. А эпизодическое появление персонажей из Skies of Arcadia вызвало целую бурю эмоций. Ностальгия, черт побери.

СТАТУС: Под сомнением **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Valkyria Chronicles, Fallout 3

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

На этот раз мы представляем вашему вниманию не столько обсуждения, сколько монологи. Достаточно интересные, впрочем. Первый – о мировоззрениях, об ограниченности, ведущей к неприятию игр как части стиля жизни людей. Второй – о том, почему люди любят ныть о том, что времена уже не те. Вот были же ведь игры в наше время, а?



Про счастье в играх

leekei

Случилось это совсем недавно. Шла лекция по Стратегиям в Предпринимательстве. Дали задание, нужно было описать, что такое цель, миссия, виденье в бизнесе и т.д. на основе дерева. Преподаватель вышел из аудитории и, как это обычно бывает, началось коллективное совещание. Спорили. Каждый видел что-то свое, но в целом все сходились. Однако мы никак не могли сойтись в том, что же такое цель бизнеса в дереве. Кто-то говорил, что цель в корнях, я же, и некоторые утверждали, что цель дерева в его плодах или листьях. Суть не в этом. Один из оппонентов уж больно сильно стоял на своем и попросил меня объяснить свою точку зрения. Я ему сказал, что цель дерева, как бизнес-образа – это листья (или плоды), так как это конечный этап, это то, что оно дает. Мы вырастили эти красивые плоды и теперь наслаждаемся их прекрасным видом. Ответ парня меня поразил. «Я хочу наслаждаться деньгами!» – если честно, то я отключился секунд на пять...



Подумать только, во-первых, человек совершенно не мыслит образно. Во-вторых, как можно наслаждаться придуманной бумагой? В-третьих, как легко он поддается убеждениям. В-четвертых, у него нету своего мнения, он верит тому, чем его сознание обманули.

Это случай заставил меня задуматься о том, что я чертовски рад тому, КАК прошло мое детство и подростковый период. На первый взгляд странная логическая цепочка, но я сейчас все объясню.

Я безумно доволен тем, что моя жизнь так или иначе связана с видеоиграми. Приятное хобби, которое сделало меня таким, какой я есть. Конечно, мое детство прошло и во дворе, с друзьями, я не сидел круглые сутки дома, но игры меня защитили от много: от дурных компаний, от алкоголя, от наркотиков, от мем, наконец! Играя дома, я не сидел в подъезде и не смеялся с дурных шуток. Играя дома, я не был на сомнительных квартирах, выпивая и кушая наркотики. Играя дома, я вдохновлялся. Игры сподвинули меня на творчество, благодаря им я стал читать сторри-теллинг рэп про японцев, что придумал сам. Благодаря им я писал рассказы и пишу книгу. Благодаря им я нашел очень хороших друзей, с которыми мы ходили в зал игровых аппаратов (не казино, а где обычные видеоигры), а не в ближайшие притоны и бары. Игры многому научили. Начиная от языков (английский, японский), кончая какими-то историческими фактами и, что самое важное, добродетели. Я доволен тем, что когда мои сверстники знакомились с девушками, я знакомился с новыми играми, и теперь уже они часто говорят мне, что несчастны в личной жизни и им обидно, что они так и не раскрыли себя в чем-то, кроме как в бытовухе. Я рад, что я счастлив, как в личной жизни, так и в своей работе, в своих увлечениях и в своих друзьях, и вместе со всем этим со мной по жизни идут видеоигры. Мне жаль тех людей, что выросли без своего мнения, которые поверили в то, что было выгодно правительству и другим людям. Мне жаль того парня, что мечтает наслаждаться деньгами, ведь может быть в нем сидит гений, но его легкоуправляемый разум не дает ему выйти наружу.

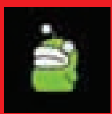
«Ли, тебе 24, и ты все ещё играешь в свои игры?» – иногда говорят мне. Я отвечаю: «Тебе 27, и ты все ещё ходишь в свою Ла Рокку (это такой ночной клуб у нас в Латвии, где продают наркотики)? Ты пытаешься доказать кому-то что-то, но ты даже сам не веришь в это! Между нами есть разница, ты живешь по чужим правилам и несчастен, я живу так, как вижу жизнь и счастлив!» Люди настолько невежды, что они даже не знают, что игровая индустрия опередила как музыкальную, так и киноиндустрию. На носу 21 век, думайте своей головой, исследуйте вопрос, а не верьте тому, что вам кто-то сказал. Я люблю игры, я счастлив!



«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Battletoads. Качественный, но безумно сложный beat'em up начала 90-х, созданный в легендарной Rare в пику популярным в то время «Черепашкам-ниндзя». Игра удостоилась портирования на пять платформ (оригинал был на NES), четырех сиквелов, серии комиксов и лишь одной серии мультфильма – и была благополучно забыта всеми, кроме любителей ультрахардкорного ретрогейминга. Недавний всплеск популярности «Боевых жаб» обязан конкурсу «угадай скриншот», на котором был задан невинный вопрос «Is this Battletoads?». С тех пор «Боевые жабы» стали универсальным ответом на вопрос «откуда эта картинка?», а заодно и универсальной рекомендацией – что в играх, что в аниме.
В ноябре 2007-го американская сеть GameStop стала жертвой масштабнейшего телефонного пранка – сотни человек звонили в магазины, чтобы предзаказать Battletoads, якобы готовящуюся выйти на консолях нового поколения. Особенно дерзкие шутники осмелились впоследствии явиться в магазины и требовать, чтобы им выдали их игру! Пострадавших, как ни странно, не оказалось.
Полюбоваться на «официальные» сайты «Боевых жаб» – как игры, так и фильма – можно по нижеприведенным ссылкам.

http://www.battletoadspreorder.com
http://www.battletoadsmovie.com



Нытьё про хардкоргамминг

kingofpingus

В очередной раз открывая номер журнала, натыкаешься на аналогичные статьи на тему «проекты были лучше, занимательнее, играть было веселее, люди были адекватнее, пиво вкуснее, бабы проще и тд и тп» (Относится напрямую ко второму октябрьскому). Откуда столько пессимизма, откуда мысли относительно деградации прослойки?

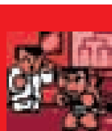
Безусловно, факт упрощения всего и вся налицо, но почему так слёзно? Люди боятся, по-моему, какого-то небывалого кризиса, как минимум, апокалипсиса игровой индустрии с пользовательской стороны, причём объективно этого апокалипсиса не будет и быть не может. Не сравнить, конечно, людей, которые играют в My Pets Hotel, и тех, кто рубился в элиту и диззи, небо и земля. Проекты вообще на разную публику, при этом ретро-игр на первую категорию публики было предостаточно, скорее, в пределах необъятной родины не было заметно эту прослойку. Вспомните на спеке «Glug-Glug», что, это была дико развивающая игра? А народ играл, насколько я помню, можно было начать истерически рыдать уже тогда, взывая к всевышнему о спасении индустрии. А индустрия тем временем ничего себе развивалась, и руколомательных айтемов была потом ещё масса, и народ убивался месяцами.

Мне не кажется, что ситуация в корне изменилась к данному моменту, скорее сыграл тот факт, что олдгейм авторы выросли, они это вроде понимают, но остаётся один момент – они ностальгируют. Причём ностальгируют не по проектам, а по состоянию. Состояния прогуливания школы ради того, чтобы пройти немного уровней дальше, узнать, что впереди. Состояние недосыпания не из-за депрессий, алкоголизма и проблем, а из-за новой гамезы, которую плюс ко всему нереально достать, и вы её взяли у соседа, приехавшего из зарубежья на два дня, поэтому нет времени на другие занятия, за два дня хочется познать всю полноту.

Это не говоря о том, что факт повального пиратства внёс лепту в повержение атмосферы игры в тартарары, нету душещипательного бега за релизом у 99% геймерской аудитории. Не хочется заседать, проходить игру, когда она излишне доступна: глянул, положил на полку для коллекции. На этом, пожалуй, всё в большинстве проектов, по крайней мере, я это наблюдаю у очень большого процента геймеров.

Весь пессимизм данного случая – скорее не объективный взгляд на геймерскую среду, а сравнение её с тем, что было «тогда», и что сейчас, причём это – не взгляд на саму аудиторию или рынок, или индустрию как таковую, а взгляд на собственное состояние, которое просто испаряется с возрастом и кол-вом проблем в жизни. Единственное, что ещё держит людей на плаву, так это чтение ign.com, разглядывание скринов, мысли «щас выйдет, и я пропаду для всех»… Выходит, и 90% думающих не пропадают, потому что дома все хотят есть, кормильцу некогда играть, кормилец пашет. Слава Богу, портативные консоли сделали резкий рывок вперёд, что дало шанс хоть как-то активнее приобщаться к миру геймеров, да и то всё свелось к холиварам и копошению непонятно в чём. Вот хоть убейте, я не могу вспомнить холиваров во времена NES, SNES, SMD и выше до определённой ступени. Не было новой консоли, ходили к знакомым, что-то нравилось, что-то – нет. Я не помню, чтобы кто-то с пеной у рта пытался доказать какие-то свои истины.

И всё же, всё же… Не склонен я думать с таким пессимизмом, что аудитория деградирует, интересные проекты не делаются, старая гвардия умирает.. Не склонен, потому что это не так.



ataehone

Холивары были, просто не было Интернета и почвы для их массивного разрастания. В те времена все играли в то, что могли достать, а не в то, что было суперраскручено или суперкруто (хотя отдельные вещи, из-за их популярности, были суперраскручены сарафанным радио – те же Дум, Варкрафт или Дьябло с Майт-энд-Мэджиками вместе; для консолей это ессно Морталкомбат, ХоккейноФутбольная Лига Мутантов, широко известный в узких кругах Kunio Kun no Nekketsu (в первые две очереди – через «тот футбол без правил» и «та смешная мочиловка с мультяшными человечками»), Контра и так далее. Каждый наверняка может вспомнить собственные игроопыты того времени, что советовали найти-заценить друзья и где эти игры находятся в рамках вселенской крутотени сейчас.

Аудитория не деградирует, аудитория размывается за счёт снижения планки вхождения в аудиторию. Больше не нужно знать английский, чтобы играть в игры сложнее арканоида с тетрисом (хотя целое поколение наверняка скажет вам, что выучило инглиш об квесты ЛукасАртс). Больше не нужно знать, как работает ДОС, чтобы запустить сложнозапустимую игрушку (ну-ка, все хором вспомнили не везде и не всегда запускавшиеся Систем Шок, Багерфолл, не у всех выдававших звук «Гоблинов» и Сьерровские квесты с их катастрофичными BSODами). Больше не нужно гадать на кофейной гуще об «пятое слово седьмой строки тринадцатой страницы мануала». И так далее.

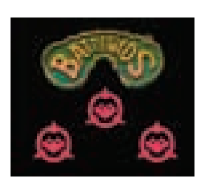
Я вот по себе могу искренне сказать – я ностальгирую, да. И мне те, старые игры, приносят порой больше кайфу, чем новые, даже если я в некоторые старые играю впервые. И все новые игры меряются по схожести со старыми – не потому что я брюзга и старпёр (мне 22 всего лишь), а потому что у меня «геймерский опыт» в 16 лет длиной, за который было очень дофига игр, и рано или поздно повторения начинаешь замечать сам собой. Тем не менее, я играю в Dead Space, и не только потому что «Вау, Систем Шок с решением камеры из Сплинтер Целл!», а потому что интересно.

С другой стороны, индустрия сама над нами измывается. Третий Фоллаут наполнен фансервисом и местами похож на предшественников, но при этом умудряется в отдельных моментах портить удовольствие или от себя (на YouTube есть весёлый ролик о том, сколько выстрелов в голову нужно, чтобы свалить случайно выбранного из толпы NPC), или от них (одна подруга моя недавно решила спробовать второй Фоллаут перед третьим, а потом долго жаловалась: «Как так, вид не от первого лица?!»).

Кто-то высекает деньги из римейков, как явных (King's Bounty, вроде, – самый свежий пример), так и неявных (загадка для внимательных – сколько-сколько игр пыталось выехать на фанбазе Фоллаута, пытаясь копировать изометрию и пост-апокалипсис?); кто-то развлекается с уже редеющими массами новых идей, потому что они не всегда приносят столько денег сколько хотелось бы и куда надёжней вкладываться в то, что пользуется спросом всегда, вроде ММОРПГ или ОЧЕРЕДНОГО «FPS про Вторую Мировую», «FPS про спецназ» или «Survival Horror про космическую станцию».

А с портативными консолями чуть проще – там рано или поздно авторы игр наигрываются с использованием «уникальных фишек» (вроде потуг в каждую DS-игру пихать поддержку тачскрина на уровне, превосходящем «пункты в главном меню можно тыкать стилусом!», убивших лично в моих глазах Castlevania: Dawn of Sorrow) и, найдя верхнюю планку у железа, начинают вместо экстенсивного роста завлекательности игр давить на интенсивный (сравните, сравните Final Fantasy IV и VI в их SNES-итерациях!), или может даже задумываться над качеством не только графики.

АУДИТОРИЯ НЕ ДЕГРАДИРУЕТ, АУДИТОРИЯ РАЗМЫВАЕТСЯ ЗА СЧЁТ СНИЖЕНИЯ ПЛАНКИ ВХОЖДЕНИЯ В НЕЕ.





Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2009 года

Плюс подарок один журнал другой тематики


DVDXpert


Total DVD


PC игры


«Хакер»


«Железо»


«IT спец»


«Мобильные компьютеры»

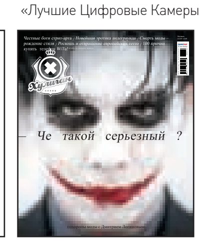

«Свой бизнес»


«Лучшие Цифровые Камеры»


Maxi Tuning


ONBOARD


Total Football


«Хулиган»

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб





СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то журнал будете получать с декабря.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________
____
подарочный журнал ____________
____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________» с ____________ 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________» с ____________ 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Фотограф: Мария Пухова



Всем бойцам виртуальных баталий посвящается! В предвкушении выхода новых игрошедевров изучайте искусство войны, тактику, стратегию, тренируйте пальцы и реакцию. Скупайте кофе – растворимый и в зернах. Готовьте объяснительные на вопросы: «Ты что, до утра за приставкой сидел?», «А как же сессия?», «Где деньги, отложенные на покупку соковыжималки?». И – храните пожелтевшую фотокарточку у сердца – пусть согревает долгими зимними ночами, когда у полевого костра только вы, джойстик и бескрайняя вселенная.

Калипсо

Переведу на наш: «С Новым годом! И подарков под елкой побольше». Во что и с кем играть будете, выбрали уже?
Зануда

Хардкор!

Здравствуйте дорогая редакция! Наверняка много приходит писем (и наверняка много еще придет) от людей, которые давно читают ваш журнал, но пишут впервые. Сегодня одним из них буду я. Хочется наконец поделиться своими наблюдениями и соображениями, задать несколько вопросов. Что ж, начнем.

Предупреждаю: количество упоминаний слова «хардкор» и его производных в этом письме будет зашкаливать. =)

Sonic, Super Mario Bros., Battle City… – слова, знакомые нам с детства. Это игры, определившие наше с вами настоящее и подарившие первый игровой опыт, о котором сегодня остались лишь самые теплые воспоминания. В наше время восьмибитная эра – уже только для ностальгирующих и хардкорных геймеров. Для тех, кто помнит. В те же годы, годы Sega и Nintendo, подобные развлечения были в диковинку. Не обращая внимания на трудности и безвозвратное потраченное время, игроки преодолевали уровень за уровнем. Это сейчас мы можем сказать «фи», поставить пройденную игру на полку и уже никогда не вспомнить о ней…

Были ли игры с характерными чертами гейм-дизайна девяностых хардкорными? Безусловно, да. Не многие из современных «увлеченных геймеров» смогут еще раз, как в старые добрые времена, с ветерком прогнать, например, ту же Contra. И именно в те годы выросло современное поколение hardcore-игроков. Ведь чем раньше человек приобщается к компьютерным играм, тем раньше его начинают интересовать игры с более сложным геймплеем.

Имея достаточно немаленький игровой стаж (прыгал на головы монстрам уже лет с пяти-шести – это уже лет 10-11 получается…), скомпилировав знания, полученные с помощью вашего журнала, Интернета и т. д., я выделил некоторые основные черты хардкорных игр.

Иными словами, в современном понятии, хардкорная игра – это…

Игра, в которую не играют ваши мама, сестра, дедушка и т.д. (нужное подчеркнуть). Не играют – т.к. считают, что это занятие для детей или просто потому что реакции или координации не хватает, не суть. Причины не особо важны, но именно они отделяют хардкорщиков от казуалов.

Игра с усложненным геймплеем. Имеется в виду «в отличие от игр, в которые играют выше упомянутые домочадцы». За этой игрой нельзя просто получать удовольствие от процесса, скорее уж именно от результата. За этой игрой нельзя расслабиться после работы и заменить ею просмотр хорошего фильма. За этой игрой геймер испытывает свои навыки и способности. (Ну это я буквально, конечно, можно еще от массы вещей получать удовольствие в хардкорных играх. Например от хорошего сюжета и его подачи.)

Даже выкрутив сложность игры на минимум, не всякий казуал сможет получить от нее удовольствие, хоть и сможет ее пройти. На это способен только тот, кто имеет перспективу в будущем стать увлеченным геймером или даже

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Так что там с «Ведьмаком» в итоге, выйдет он на консолях?

Выйдет! Совсем недавно представители CD Projekt RED наконец-то сделали долгожданный анонс. Итак, The Witcher: Rise of the White Wolf появится на PS3 и Xbox 360 будущей осенью и порадует кое-какими обновками.

Что-то кончилась уже осень, а об «эксклюзивном дополнительном контенте для GTA IV» так никто и не вспоминает…

Что ж, только для вас: первый скачиваемый эпизод получил название The Lost and Damned и будет доступен в Xbox Live (о дисковом релизе пока ничего не слышно) уже 17 февраля.

Здравствуйте, скажите, пожалуйста, производит ли Xbox 360 HD-масштабирование при просмотре DVD-фильмов? Очень важно знать!

Производит. И Xbox 360, и PlayStation 3 апскейлят DVD до вожделенных 1080 строк, и делают это весьма хорошо – даже по современным стандартам.

хардкорщиком. Игры этой категории – для тех, кто «в теме».

И все же хардкорными принято считать только достойные проекты, признанные фанатами сериала или всего жанра. В этих играх есть изюминка и чувствуется талант разработчика (звучит как-то абстрактно, но думаю вы меня поняли).

Хардкор сам по себе также включает в себя понятие стиля жизни человека, большую часть свободного времени которого занимают игры. Геймеры-хардкорщики это целый социотип, субкультура.

Думаю, многие могут оспорить приведенные мною пункты. Однако можно ли дать понятию «хардкор» конкретное определение? И, раз уж мы перешли к вопросам – вот вам еще. Большие ли ставки делаются на хардкорных игроков и увлеченных геймеров – в сравнении с казуалами, например? И самая ли прямая связь между количеством продаж лицензионной продукции и качеством выпускаемых игр? И что все-таки дает стимул к разработке уникальных хардкорных проектов?

До скорого, дорогая «Страна Игр», с нетерпением жду следующего номера.

С уважением, NightLight,
г. Мирный

Врен *Когда я был маленький и глупый, я приучил к играм чуть ли не всю семью. Моя прабабушка играла со мной в Battle City. Мама честно прошла Spartan до последнего босса, не смогла его убить, разозлилась и с тех пор ни разу не подходила к играм. Сестра с удовольствием играла в Crazy Taxi на Dreamcast и кое-что еще – уже и не вспомню. Отец до сих пор очень уважает стратегии на PC – вроде Civilization, Heroes of Might & Magic. А теперь, внимание, вопрос: что, все эти игры – казуальные?*
На самом деле, деление игры на хардкорные (вернее, нормальные) и казуальные интуитивно понятно. Не стоит придумывать какие-то строгие формальные критерии – их всегда будет несложно опровергнуть. Хардкорные игры – те, которые нравятся геймерам. Геймеры – люди, которые читают «Страну Игр». Вот и все.

Игры детям не игрушки!

«Хикикомори» – это такое японское слово, которым обычно называют представителей молодежи, подвергнувшихся социальной самоизоляции. Это, как правило, люди, которые нигде не учатся, нигде не работают, они только сидят целыми днями в квартире (или просто в своей комнате) и либо смотрят аниме, либо читают мангу, либо играют во все свежие online-игры. Бывает так, что они не выходят из своей комнаты целыми годами, а родителям, нежно любящим свое чадо, ничего не остается кроме как приносить еду в комнату или даже оставлять ее около порога. Многие могут усмехнуться – мол, такая крайняя степень отчужденности встречается крайне редко, но, тем не менее, в Японии подобная проблема стоит довольно остро. По самым завышенным оценкам, хикикомори являются примерно 25% японской молодежи. И их можно понять, Япония – центр мироздания для поклонников игр и поклонников аниме, настоящая страна соблазнов! Вот и местные ребята оказались под влиянием ее сладкой и чарующей ауры, стали заложниками многочисленных развлечений!

Однако на самом деле ничего радужного в этом нет. Не уверен, что у кого-то найдется мечта просидеть всю жизнь в темной комнате среди гор мусора от полуфабрикатов, ни на минуту не отрывая глаз от монитора. Но такая жизнь теперь есть у многих японцев. Чего только не делают ради того чтобы вытащить соотечественников из этого болота жизни: снимают жизнеутверждающее аниме (в котором главный закомплексованый герой справляется со своими страхами и становится подлинным хозяином своей жизни), штампуют хентайные симуляторы свиданий (целью которых является научить ребят тому, что в окружающем мире существуют такие загадочные создания как девушки, и если с ними правильно вести общение, то взамен можно узнать много полезного, интересного и приятного) и вообще оказывают им внимание в прессе.

Совсем недавно я посмотрел аниме Welcome to NHK, как раз посвященное хикикомори. Помимо проблем одиночества, боязни быть непонятым, боязни толпы, депрессии, паранойи и самоубийства, там также рассматриваются вопросы влияния аниме и online-игр на молодежь как фактор, приобщающий к образу жизни хикикомори. Аниме замечательное, но особенно мне понравились серии, где главный герой решает сыграть в MMORPG с целью начать зарабатывать на торговле ценными артефактами, которые он планировал добыть. Ну, а дальше пошел знакомый для многих алгоритм: знакомство с игрой – втягивание (первые друзья и коллективные походы) – эйфория (первые победы) – много эйфории (много побед) – насильственное вытаскивание в реальность (друзьями) – ужас при осознании количества проведенного в Сети времени – возвращение в реальность со строгим намерением «завязать». Главный герой сумел вернуться, но ему еще предстоит встреча с тем, кто вернуться уже не может.

После просмотра этого сериала, я кинулся на один из популярнейших сайтов с аниме-рецензиями. Рассматривая комментарии, я надеялся найти людей, которые столкнулись с данной проблемой и могли бы поделиться опытом. Странно, но таких людей почти не было, зато нашлось большое число тех, кто считает, что у нас в России подобное просто невозможно. Неужели мы способны не поддаваться соблазну разделять и властвовать в виртуальных мирах, в отличие от японцев?

Нет, мы такие же слабые, как и они. Среди всех комментариев я все-таки находил истории о том, как студенты не приходили на гос. экзамены, потому что не хотели пропускать воскресную осаду. Однажды я разговаривал с другом о World of Warcraft, и он мне поведал немало историй из жизни красноярских игровых клубов. В частности, были истории и о том, как некоторые игроки платили в компьютерных клубах на несколько дней вперед, садились за игру и больше уже не вставали до самой распоследней секундочки. Как правило, когда заходишь в клуб, таких можно сразу определить – по запаху. Когда речь заходит о таких играх и таких игроках на страницах «Страны Игр», то обычно всплывают следующее: «Да… Бывает… Затягивает… Но про это врут больше!». Но кто-нибудь знает,

А чем сейчас занята моя любимая студия, Naghty Dog?

Известно, чем – готовит продолжение замечательной игры Uncharted: Drake's Fortune, что так понравилась владельцам PS3 год назад. Сиквел будет называться Uncharted: Among Thieves, и никаких больше достоверных подробностей нет.

То, что Tekken 6 выйдет на Xbox 360, уже все знают. Вы скажите лучше, а на PS3-то она выйдет?

Ну конечно, что за вопрос! В том, что новый Tekken выйдет на консоли от Sony никто и не сомневался. Будущей осенью вожделенные коробочки уже окажутся во всех магазинах.

Зараствуйте «СИ». Я подключил свою консоль к телевизору через HDMI, все супер. А как вывести звук 5.1 на DVD проигрыватель?

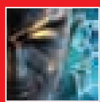
Способов два: либо при помощи оптического кабеля (и у Xbox 360, и у PlayStation 3 есть соответствующий разъем), либо через аудиоресивер.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

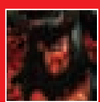
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Без комментариев

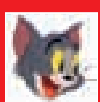
А с какой игры у вас началась геймерская жизнь?



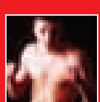
FASt:
Моя первая платформа – «Веселый повар» от ATARI, за ней 4-битная ATARI, за ней DENDY, за ней SEGA MD2, за ней PS1, ну а потом я сел за ПК и больше никогда с него не слезу...



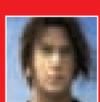
Jenson:
Моя первая игра была на портативной консоли. Что-типа нашей «Электроники» («Веселый повар», например). Только игра была – волейбол. Что за фирма не знаю (импортная), мне было лет 6 – это ж 1990 год.



hu-N-ter:
Первой был «Тетрис» на «Спектруме», назывался он еще там, помню, почему-то «Стакан».
Но меня эти игрушки не зацепили, так, поиграл да и забыл, а вот когда я впервые увидел Street Fighter на Dendy... В общем, до сих пор играюсь в игры.



pit.:
Советский «Морской бой», какие-то гоночки с рулями (тоже древняя аркада). А кто помнит «Конька Горбунка»? Его еще можно включить пьезой от зажигалки?



Килик Лирик:
Моя началась в начале 90-х на ZX-Spectrum, а первой игрой стал прототип MGS экшн Saboteur 2 и гонки Chase HQ. Вот было время! Игры покупались на аудиокассетах и вводились в ЗУ компьютера при помощи кассетного магнитофона! И все равно это было классно! Saboteur 2 я прошел полностью, собственноручно составив на миллиметровке карту всего 10-этажного лабиринта!



Fahrer:
[блаженно улыбаясь] Т-А-Н-Ч-И-К-И-и-и-и............ Самая веселая игра! Но это так, развлекуха была, а серьезно на игры я подсел в декабре 2000 года, когда купил Gran Turismo 2. С той поры моя жизнь без гонок на консолях не стоит и ломаного гроша.

сколько таких людей на самом деле у нас в стране? Сколько сейчас людей, не прерываясь на сон, сидят в клубах или дома?

Знаете, а ведь у игр больше шансов заставить человека самоизолироваться от жизни, чем у алкоголя или наркотиков. Дело в том, что у игр практически отсутствует механизм обратного негативного воздействия. То есть, после пьянки наутро вы можете проснуться с таким похмельем, что на всю жизнь пропадет желание снова напиваться, а уж про то, какие муки ожидают наркоманов, и говорить не стоит. А вот в игры можно играть и играть, при этом на здоровье будет оказано минимальное количество негативного воздействия (хотя степень вреда от излучений экрана до сих пор вопрос спорный). Кроме того, у игр отсутствует такой фактор, как передозировка и отравление – последний «стоп-кран», в то время как в случае с алкоголем и наркотиками организм может принудительно «остановить» человека, который не может остановиться сам.

Но в завершение хотелось бы сказать о том, что есть кое-что в жизни, что может быть более опасным, чем игра. То, что не обладает негативным эффектом, но способно выкинуть человека из реальности дольше, чем любая самая интересная MMORPG. Недавно я узнал, что моя бывшая одноклассница осталась на второй год в университете из-за того, что она целый год не училась. А не училась она потому, что без памяти в кого-то влюбилась и забыла обо всем на свете!

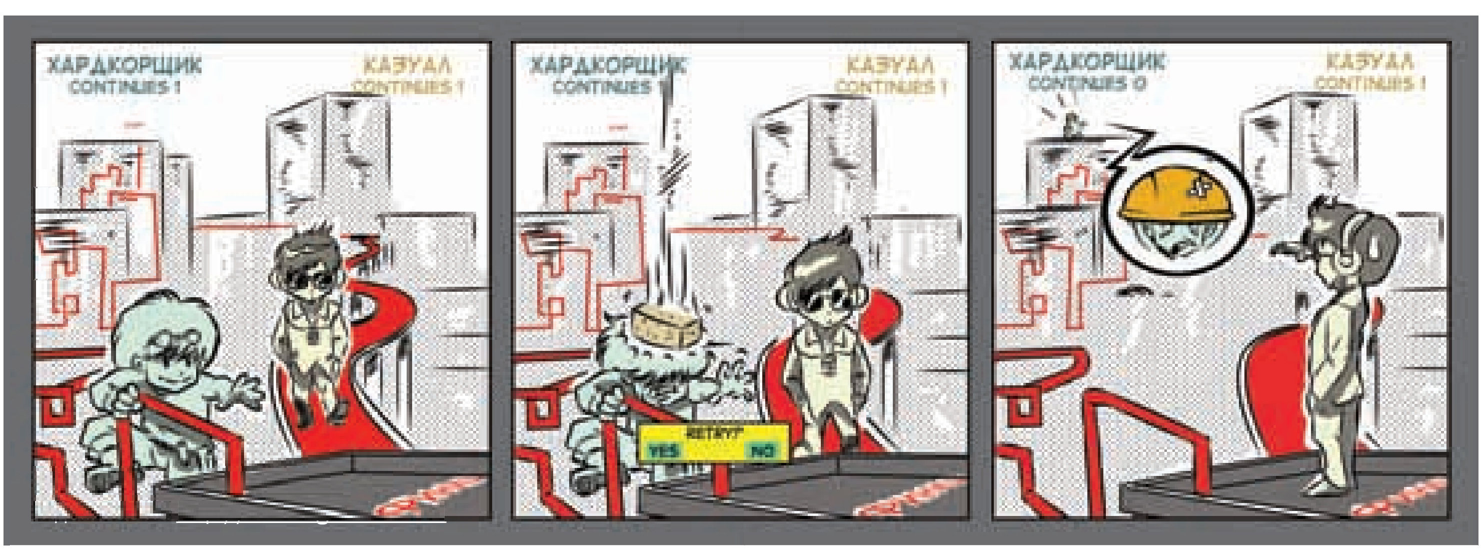
Но такая самоизоляция не приведет к рождению хикикомори, скорее она просто приведет к рождению человека!

Алексей Шлюндин,
alexyil@bk.ru

**Калипсо ** Дорогой Алексей! Впадание в крайности – одно из отличительных качеств человеческой натуры. И ужасаться этому или бороться с этим пока бесполезно (кто знает, что придумают в будущем – обожаю оптимизм и футурологию). Ну а на данный момент мы имеем «наркоманов» и «алкоголиков» от игр – и ничего с этим не поделать. Человек – существо разумное и делает свой выбор самостоятельно: погружаться ему в другую реальность или оставаться в этой. Этот выбор имеет вполне объективное объяснение – чрезмерное погружение в игровой процесс, уход от действительности и проблем, виртуальная самореализация и т.д. и т.п. Однако позвольте с вами не согласиться в последнем вашем пассаже: сильная любовь, особенно взаимная, создает новое обоюдное пространство, иную реальность, базу для креатива и позитива, но уж никак не отбрасывает человека назад и, конечно, не более опасна, чем любая зависимость.

**Сергей Цилюрик ** У нас в стране по большей части все же экономические условия немного не такие, чтобы можно было полжизни сидеть без учебы и работы. Другое дело – что случаи, когда человек все свободное от учебы-работы время проводит в затворничестве, более чем нередки. И я бы даже не сказал, что это ненормально. Я и сам, в конце концов, выхожу из дома раз в неделю – и не жалуюсь.

**Игорь Сонин ** У меня есть теория на этот счет. Вернее, сразу три. Первую я прочитал в замечательной книге Виктора Дольника «Непослушное дитя биосферы». Виктор Рафаэльевич пишет, когда колонии чаек начинает не хватать ресурсов для выживания, в ней выделяется «клуб». Принадлежащие к этому клубу птицы как бы выпадают из основной иерархии, игнорируют самок и прекращают борьбу за ресурсы, а все время проводят за социализацией. Такое поведение наблюдается у многих животных: когда конкуренция слишком высока, некоторые особи отгораживаются от популяции и замыкаются в себе. Надо думать, то же происходит с хикикомори, и бороться с этим явлением бессмысленно: это естественный механизм регуляции численности. Вторая теория интереснее, она говорит о том, что происходит у хикикомори в голове. Я верю, что в человеке постоянно борются противоположные силы: желание сохранить текущее положение вещей и страсть к развитию и приключениям. С одной стороны, человек хочет быть доволен тем, что имеет. С другой – всегда желает чего-то большего. Но рисковать не хочется. Но большего хочется. В борьбе между этими стимулами жизнь и проходит. А хикикомори счастливо удовлетворяет оба желания: он проводит время в стабильности и безопасности своей комнаты, а постоянный поток игр, аниме, кино, новостей и постов обеспечивает видимость развития и приключений. Иллюзия активно поддерживается самой жертвой и очень сильна, сильться разрушить ее со стороны – бестолковая затея. Лучший способ просветления я подсмотрел в книге Стивена Кови «Семь навыков высокоэффективных людей» (и это третья теория). Нужно, чтобы в жизни самого хикикомори случилось важнейшее потрясение, которое заставит его пересмотреть отношение к самому себе и своей жизни. Он должен впервые сам серьезно ответить на вопросы: чего я хочу получить от жизни, и что я должен для этого сделать? Нет, ему продолжат нравиться игры и аниме. Но появятся вещи, еще более важные, и на их фоне блеклое существование у экрана монитора покажется бессмысленной тратой времени. P.S. Кстати, упомянутые книги стоят того, чтобы их прочитал каждый образованный человек. Это намек.





Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Resistance 2
Вторая часть Resistance всем скептикам назло оказалась очень красивой и приятной игрой, нашпигованной сценами эпического масштаба. Зубастой инопланетной угрозе храбро дадим отпор!



Mirror's Edge
Одна из самых стилистически красивых игр, в которой что ни кадр – произведение искусства. Ищите геймплейную нарезку в рубрике «Территория HD».



Glay – Shitto
Вторая часть приключений группы Glay в официальном игровом клипе на песню Shitto. Начало – в предыдущем номере.

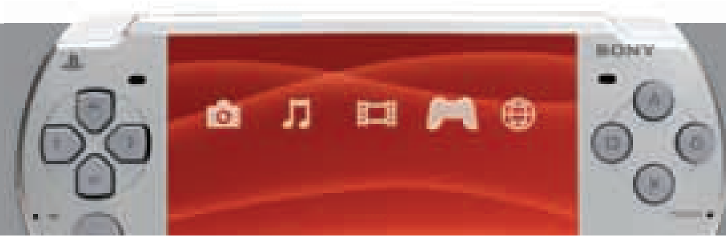


Звездный Путь
Русский трейлер картины «Звёздный путь» от Джея Джея Абрамса. Молодые Спок и Кирк устраивают заварушку в космосе.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Neo Angelique Special
Видеоролики: Kidou Senshi Gundam: Gundam vs. Gundam, Pyroblazer, Patapon 2
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Наметилась не очень приятная тенденция – выпускать демоверсии уже после релиза игры. «Демка» как бы напоминает, что игра уже вышла и вот такая вся из себя расчудесная. Так случилось с Command & Conquer: Red Alert 3, демоверсия которая появилась только сейчас. Так что если вы еще не успели ознакомиться с третьей частью «красного» стратегического сериала – сейчас самое время это сделать. Кроме этого, почитателям всех классических адвенчур настоятельно рекомендуем взглянуть на игру A Vampyre Story, ее пробник вы также найдете в разделе «Демоверсии». А в «Территории HD» вас ждет такая красота, как Mirror's Edge, Resistance 2, Dead Space и The Last Remnant. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Wanted: Weapons of Fate (PC, PS3, Xbox 360)
- Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)

Видеообзоры:
- Tomb Raider Underworld (PC, PS3, Xbox 360)
- Mirror's Edge (PC, PS3, Xbox 360)
- Dead Space (PC, PS3, Xbox 360)
- Resistance 2 (PS3)
- The Last Remnant (Xbox 360)
- Silent Hill: Homecoming (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
- Mirror's Edge (PC)
- BioShock 2: Sea of Dreams (PS3, Xbox 360)

Special:
- Интервью с Сюхеем Ёсидой на TGS 08
- New Xbox Experience (спецобзор)
- Dead Space (анимированный комикс)
- F.E.A.R. 2: Project Origin (дневник разработчиков)

PC-диск:

Демоверсии:
- A Vampyre Story
- Command & Conquer: Red Alert 3

Территория HD:
- Dead Space
- Resistance 2
- Mirror's Edge
- Silent Hill: Homecoming
- The Last Remnant

Дополнения:
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка: 3.95
- Neo Angelique Special (демоверсия)
- Kidou Senshi Gundam: Gundam vs. Gundam (трейлер)
- Pyroblazer (трейлер)
- Patapon 2 (трейлер)

Банзай!:
- Blue Dragon - Tenkai no Shichi Ryuu (второй опенинг)
- Ergo Proxy - Psychosomasis (клип)
- Glay - Shitto (клип)
- Kanokon (опенинг)
- Ui Miyazaki - Phosphor (клип)

Драйверы:
- ATI Catalyst 8.11 WHQL Vista
- ATI Catalyst 8.11 WHQL XP
- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- GeForce ForceWare 180.60 Vista
- GeForce ForceWare 180.60 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.09

Патчи:
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.04 RU
- Crysis Warhead v1.2 Интернациональный
- Football Manager 2009 v9.1.0 Интернациональный
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.05 RU
- Spore v1.03 Интернациональный

Софт:
- Kaspersky Internet Security 2009 8.0.0.506
- SUPERAntiSpyware Free 4.22.1014
- UsefulUtils CD/DVD Discs Studio 3.0.0.14250
- Fresh View 7.60
- Open Video Capture 1.1
- Internet Download Manager 5.15.2
- Orbit Downloader 2.7.9
- TMeter 8.5.508
- IObit SmartDefrag 1.03
- SpeedFan 4.37
- SVN Autocommit 1.0.0
- The Mop 4.44.53
- UltraEdit-32 14.20.1
- webcamXP Pro 5.3.2.375
- Images to Video 1.0.0
- iTunes 8.0.2.20
- MediaCoder 0.6.2.4215
- Advanced SystemCare 3.0
- CCleaner 2.14.750
- CrystalDiskInfo 2.0.1
- Double Driver 2.0
- Hard Drive Inspector 3.0.195
- Remote Master 0.9.1 beta 1
- Vista Manager 2.0.0
- WinTools.net Professional 10.0.1

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.2.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.12
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4

Widescreen:
- Гарри Поттер и Принц-полукровка (Harry Potter and the Half-Blood Prince)
- Ледниковый период 3. Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
- Обитаемый остров
- Звездный Путь (Star Trek)
- Рестлер (The Wrestler)

Shareware/Freeware:
- Aerial Antics
- BC Kings
- Spooky Spirits
- Taskforce: The Mutants of October Morgane
- Алабама Смит и последний день Помпеи
- Братья драконы
- Подводная лодка

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

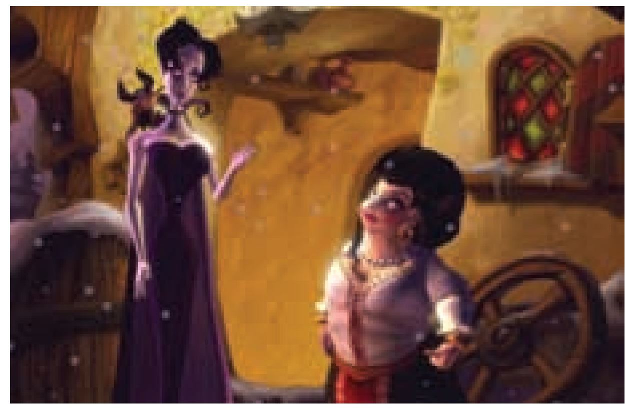
Command & Conquer: Red Alert 3

Демоверсия третьей части знаменитой стратегии Red Alert. Помимо семиминутного ролика и трех обучающих заданий доступно две полноценные миссии. Первая называется Krasna-45: Circus of Treachery – это вторая карта кампании за Советский Союз. Нам предстоит с помощью Наташи обезвредить солдат Империи восходящего солнца на цирковой площади. Вторая карта, Heidelberg: The Famous Liberation – третья в кампании за Альянс, в которой игрокам необходимо закрепиться на берегу острова, построить базу и захватить вражеские технологии.



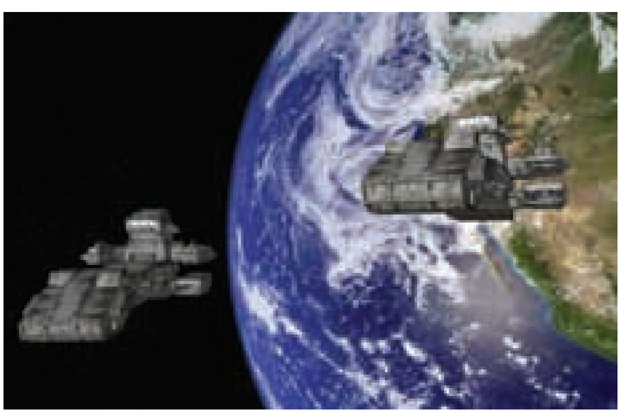
A Vampyre Story

Демоверсия вампирской адвенчуры от создателей нетленного шедевра Full Throttle. Сюжет закручивается вокруг молодой певицы, которая была похищена, укушена и пленена обитателем древнего родового замка. Доступен один из эпизодов игры, где героиня оказывается на старом кладбище. Нам предстоит обследовать домик смотрителя и решить каверзную головоломку. Найденные предметы девушка аккуратно складывает в гробик, а помогают ей сверхспособности и монстрик на плече. Необычный юмор не даст заскучать за прохождением этой демоверсии.



Battlefield 2

Фантастический сериал Stargate: SG-1 пользуется большой популярностью среди модостроителей. Не так давно модификация, посвященная этому сериалу, появлялась для Half-Life 2, а теперь очередь дошла и до Battlefield 2. На сей раз разработкой мода по мотивам Stargate: SG-1 занялась франкоговорящая команда, и получилась у них весьма масштабная вещь. Воевать с Гоаулдами предстоит в самых разных уголках вселенной, а мод будет интересен не только поклонникам сериала, но и всем любителям фантастики.



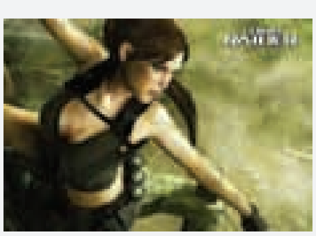
Half-Life 2

Пираты, викинги и рыцари вышли на тропу войны! Одна из самых веселых модификаций для Half-Life 2 вновь появилась на нашем диске, на сей раз в сильно переработанном виде. Состав команд и вооружение в основном обошлись без изменений, зато концепция игры переработана достаточно сильно. Нет бездумному рубилову! Теперь игра разделена на раунды, причем время боя ограничено. По истечении лимита времени игроков атакуют птицы, затем появляется лава, и так до тех пор, пока одна из команд не победит.

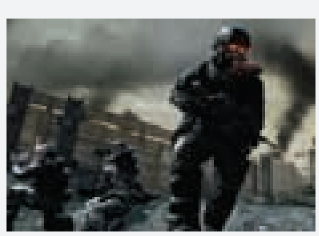


Галерея

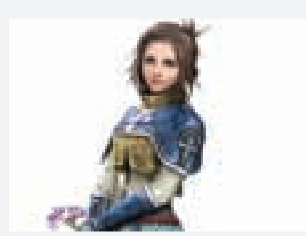
Обои для рабочего стола



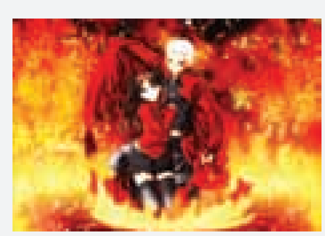
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»





ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
Corbina telecom
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
qwerty
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

В продаже с 17 декабря

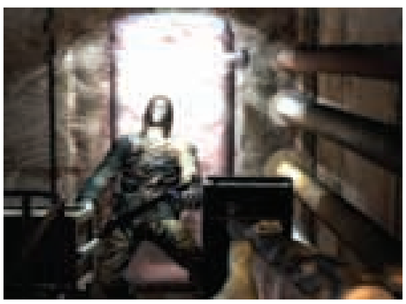
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Анабиоз: Сон разума (PC)

Когда люди засыпают, Снежный Человечек сыплет им в глаза колючей порошей, а потом путешествует в дремлющих сознаниях.



В РАЗРАБОТКЕ

The Sims 3 (PC)

Объединяем отдельные домохозяйства в большой «бесшовный» город. Теперь все симы живут одновременно – не пропустите самое интересное!



В РАЗРАБОТКЕ

Hearts of Iron III (PC)

Paradox отмечает семидесятилетие начала Второй мировой. Обещаны блицкриги, котлы, выходы из окружения, столкновения флотов и даже ядерные бомбардировки.



РЕЦЕНЗИЯ

Call of Duty: World at War (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Пятая CoD – снова про Вторую мировую войну. И ее снова, как и третью, сделала студия Treyarch. Хорошо это или плохо?



РЕЦЕНЗИЯ

MotorStorm: Pacific Rift (PS3)

Сказ о юрком мотоцикле, часть вторая. Солнце, пальмы, пляжный песок... И рев движков, и лязг металла!



РЕЦЕНЗИЯ

Naruto: The Broken Bond (Xbox 360)

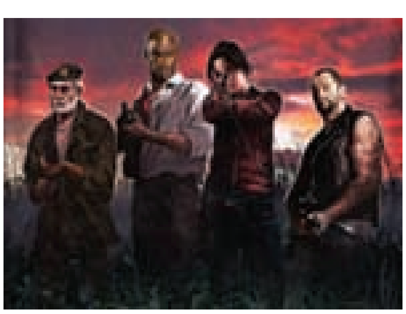
Тридцать восьмая видеоигра про оранжевого ниндзя увидела свет. Вдумайтесь только: тридцать восьмая!



РЕЦЕНЗИЯ

Left 4 Dead (PC, PS3, Xbox 360)

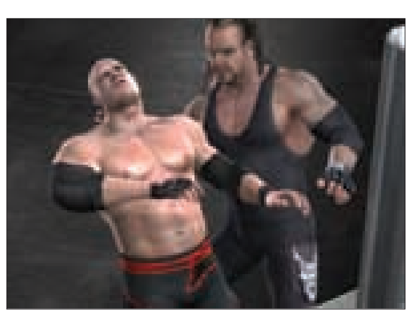
Мы все любим зомби... И это взаимно! Уж как сами зомби любят нас с вами – словами не передать!



СПЕЦ

В гостях у Yuke's

Обещанного не всегда ждут три года! Уже анонсировавшийся репортаж о нашей встрече с создателями Rumble Roses и WWE Smackdown vs RAW – в этом номере.



РЕЦЕНЗИЯ

Lips (Xbox 360)

Беспроводные микрофоны, песня Аврил Лавинь, соседи и один безголосый певец – кто кого?



АНОНС

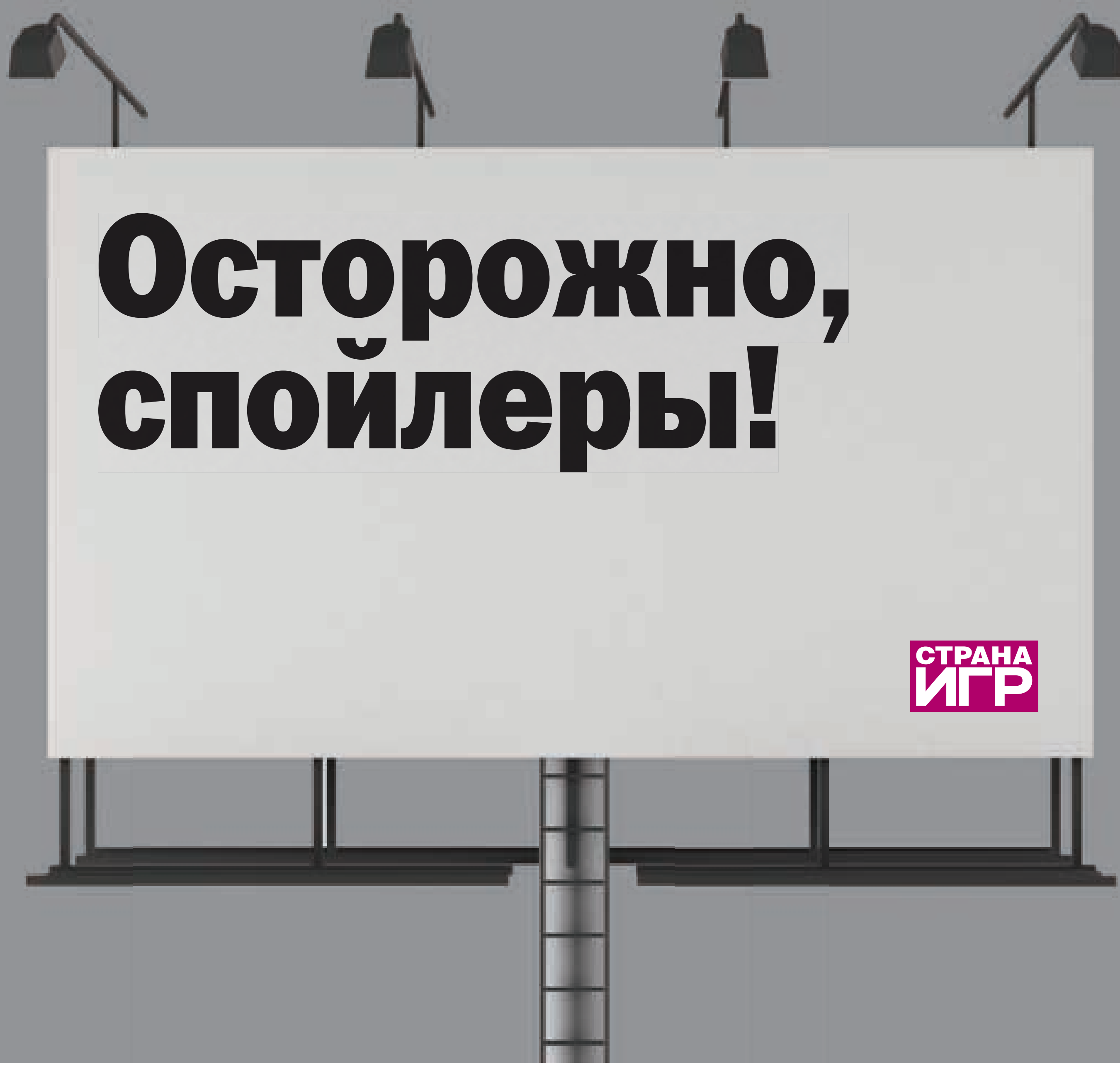
В следующем номере

PS3 vs. Xbox 360

Следующий номер мы посвятим теме смерти в творчестве Square Enix, а также психологическим травмам, полученным прямыми участниками боевых действий в консольных войнах. На обложке – сюрприз!

СТРАНА ИГР: THE BEST

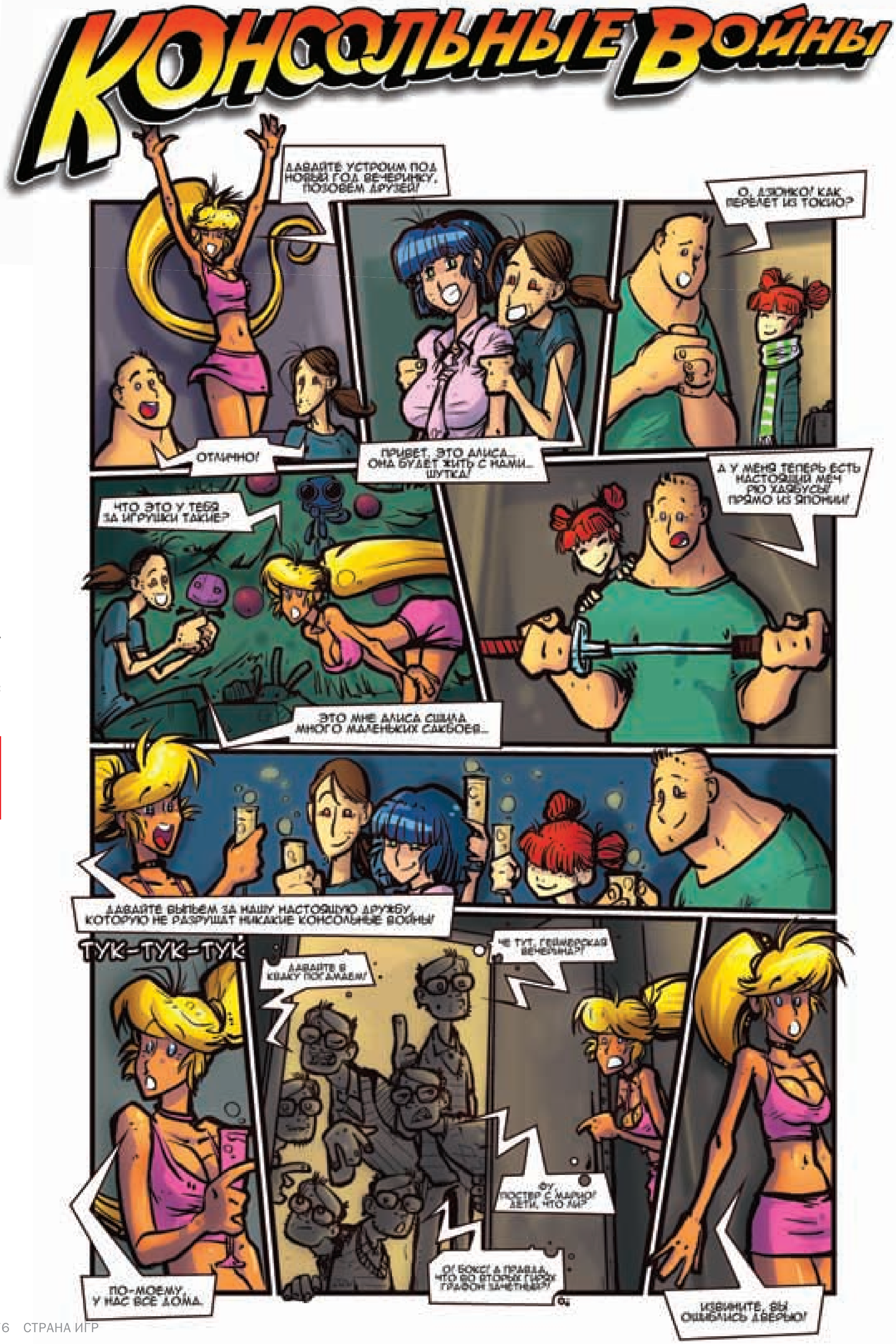
29 октября вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.



КОМИКС

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ВЫПУСК 23: Новогодняя вечеринка



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


ИГРЫ@mail.ru®
Домино
сейчас играют: 1832
Бильярд восьмерка
сейчас играют: 5451
Дурак подкидной
сейчас играют: 4767
Морской бой
сейчас играют: 907
Нарды длинные
сейчас играют: 1983
Шахматы
сейчас играют: 1276
Шарики
сейчас играют: 1589
Шашки
сейчас играют: 717
Ну, мыло, погоди!
сейчас играют: 735
Косможестянка
сейчас играют: 181
Филлер
сейчас играют: 604
Маджонг Дракон
сейчас играют: 677
Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*
Начни игру с одного клика!
Играй с людьми!
games.mail.ru
*по данным TNS Gallup

СТРАНА ИГР | **№24** | 273 | 2008 | ВТОРОЙ ДЕКАБРЬСКИЙ

Prince of Persia | The Last Remnant | Mirror’s Edge | LittleBigPlanet | Resistance 2

www.gameland.ru


СТРАНА ИГР
THE LAST REMNANT™
ラスト レムナント
SQUARE ENIX.


СТРАНА ИГР
UBISOFT
PRINCE OF PERSIA